Tot.453

热点追踪:《荒野大救赎》的曲折诞生之路

游戏机实用技术

VGTime



攻略透解

灵魂能力VI

深入技巧传授＋魂之天秤详解

攻略透解

哭泣之星

角色分析＋流程攻略

银河联军

阿特拉斯之战

系统说明＋流程攻略

COD

黑色行动 4

黑色战域

＋丧尸模式研究

FIFA 19

系统详解＋ UT 模式上手指南



附赠

荒野大救赎II 说明书别册

ULTRA CONSOLE GAME

2018.11A 定价:RMB 19.80

ISSN 1008-0600

21>

9 771008 060006

编辑非常荐

美妙世界

最终混音版

11 年后的重生

永恒的尽头

4K/HD

铳击多重奏RPG，再度开幕！

特别企划

如果你是女人，也好

从库巴公主

聊聊娘化题材

中国游戏人二十年
是我们一起前行的轨迹



《主机游戏二十年》
老照片征集







不知不觉，UCG 已经 20 岁了，在年末将至之际，我们有一个重头内容正在紧张制作当中，那就是以主机游戏界为题材的《主机游戏二十年》。

这本特刊将会完全以主机游戏中的人和事为主题，其中会有一个老照片版块，专门用于刊载那些记录了国内主机游戏发展时刻的精彩照片，用图像的方式，来唤回属于你我的宝贵回忆。

鉴于电子游戏多年来在国内的境况并不理想，并没有太多的官方渠道可以获得这类照片，所以我们在 VGtime 上向各位读者征集过那些承载着大家珍贵岁月片段的老照片，得到了很热烈的回应。

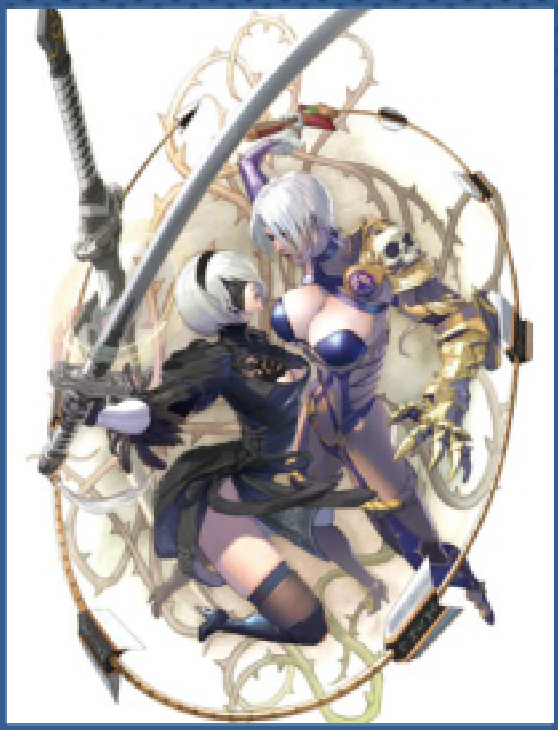
考虑到有部分读者可能并没有通过网络渠道关注我们，因此在本期杂志上，我们也再次向大家征集关于主机游戏的老照片，让更多的读者有机会把他们主机游戏玩家生涯中的精彩时刻，分享给所有的玩家们，让我们能够重温那段已经远去的时光。



请把你认为最满意的老照片，通过邮件发送到 20vg@vgtime.com 邮箱，如果照片被选中，我们会第一时间给予回复。

期待能看到大家分享更多你们游戏生活中的轨迹。

TV GAME半月刊
2018.11A



© BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

总第 453 期

COVER STAFF
封面用图：灵魂能力VI
封面设计：雷普利

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

郑重声明
本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》，《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知
1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话 / 传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 吴昊
广告总监：刘芳

编　　委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2018 年 11 月 1 日
定　　价：人民币 19.80 元

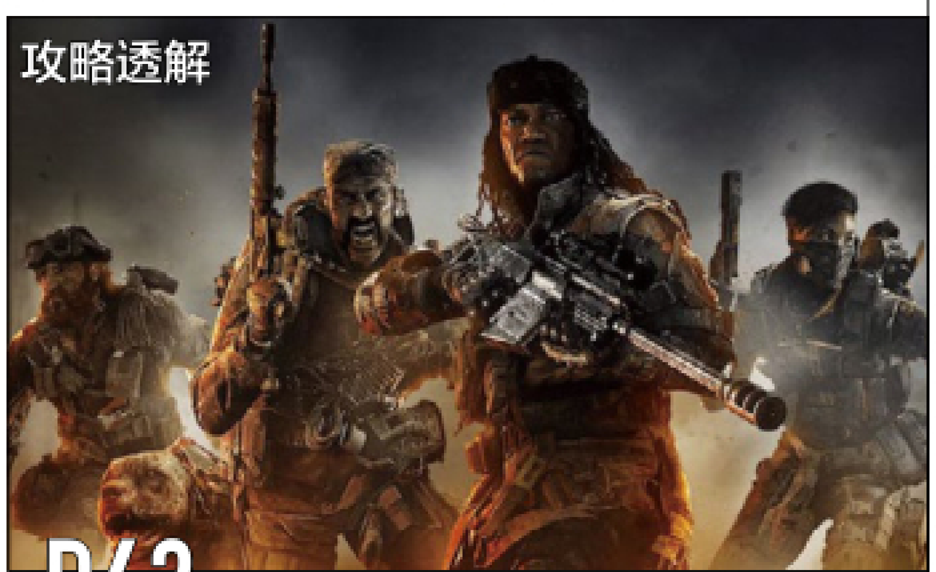
ULTRA CONSOLE GAME

CONTENTS



P6
赋予“《潜龙谍影》系列”另一个灵魂的男人

攻略透解



P62
COD 黑色行动4

攻略透解



P72
灵魂能力VI

成就奖杯堂



P91
乐高 DC 超级反派

游见识
PREVIEW & REVIEW

003 游戏情报站
009 热点追踪

“大表哥”的曲折诞生之路

前线狙击
014 精灵宝可梦Let's Go 皮卡丘/伊布
018 辐射76
022 任天堂明星大乱斗 特别版
026 黄金眼

游技术
NOW PLAYING

攻略透解
029 FIFA 19
040 哭泣之星
054 银河联军 阿特拉斯之战
062 COD 黑色行动4
072 灵魂能力VI

吃鸡丧尸两不误

编辑非常荐
081 美妙世界 最终混音版
086 永恒的尽头 4K/HD

一个看小姐姐在天上翻来覆去的游戏

091 成就奖杯堂
093 VR乐园
095 猎人集会所

游深度
CULTURES OF GAMER

097 ASAP情报中心
102 游朝忆日
104 多边共享

特别企划
106 如果你是女人，也好
——从库巴公主聊聊娘化题材

113 读编往来
116 小编寄语
119 新作发售表

收藏者 ____________　收藏日期 ____________

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NS

宵星传说 复刻版 视频
FIFA 19 29
乐高 DC 超级反派 26 91
美妙世界 最终混音版 81
任天堂明星大乱斗 特别版 22
我的英雄学院 唯我正义 28
银河联军 阿特拉斯之战 26 54

PS4

COD 黑色行动4 62
FIFA 19 29
鬼泣5 视频
荒野大救赎 II 28 视频
克苏鲁的呼唤 28
哭泣之星 27 40
乐高 DC 超级反派 26 91
灵魂能力VI 27 72
杀手47 2 视频
生化危机2 重制版 视频
噬神者3 视频
我的英雄学院 唯我正义 28
宵星传说 复刻版 视频
银河联军 阿特拉斯之战 26 54
永恒的尽头 4K/HD 86
战地5 视频

XOne

COD 黑色行动4 62
FIFA 19 29
鬼泣5 视频
荒野大救赎 II 28 视频
克苏鲁的呼唤 28
乐高 DC 超级反派 26 91
灵魂能力VI 27 72
杀手47 2 视频
生化危机2 重制版 视频
我的英雄学院 唯我正义 28
宵星传说 复刻版 视频
银河联军 阿特拉斯之战 26 54
战地5 视频

游戏月旦评
9 月份游戏评测
全网首发官方简中
《鬼泣 5》&《生化危机 2》试玩体验

453期视频集合　　**bilibili**

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集











Gamehalo DVD
现已全面升级为
Gamehalo ONLINE

特别收录

游戏月旦评
9月份游戏评测
《鬼泣5》
试玩体验
《生化危机2 重制版》
试玩体验

新作影像集锦

荒野大救赎 II
战地 V
杀手 47 2
宵星传说 重制版
噬神者 3

电影前线

无敌破坏王 2 网络大暴走
驯龙高手 3

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

PS4 ④ XOne
① 灵魂能力VI ② BNEI
⑤ SOULCALIBUR VI ③ 格斗 中文版 ⑥
2018 年 10 月 18 日 ⑦ ⑧ 1 ~ 2 人，在线 2 人 无对应周边 ⑨
售价为 479 港币 ⑩

1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数
9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

TOPIC

游戏外的“必要之恶”？游戏产业背后的加班地狱

由 Rockstar 开发制作，让各位玩家苦等了八年的《荒野大救赎 II》终于在今年的 10 月 26 日发售并毫无悬念地获得了来自媒体和玩家的一致好评。然而出乎意料的是，在发售前的很长一段时间，甚至在游戏发售后，关注度最高的不是这款可能重新定义开放世界游戏的里程碑大作，而是另一个存在于所有行业的问题：加班。在游戏发售前，本作制作人 Dan Houser 在接受媒体访问时表示在 2018 年工作室有好几段时间每周工作超过 100 小时。此言一出引起了轩然大波，并引发了很多媒体和开发者的声讨。

无独有偶，曾经开发过《行尸走肉》、《成人童话 凡尘之狼》、《蝙蝠侠》等游戏系列的工作室 Telltale 在今年 9 月 22 日突然宣布关闭，业界表示惋惜的同时，Telltale 关闭的背后原因被很容易被人忽视：落后的技术力和昂贵的热门 IP 授权费固然是主要原因，然而管理层低下的管理水平所导致的加班问题却同样不容忽视。在游戏产业中，“加班”成为了一个时不时被人拿出来讨论，但绝大部分时间却又被大众所“故意”忽视的话题。

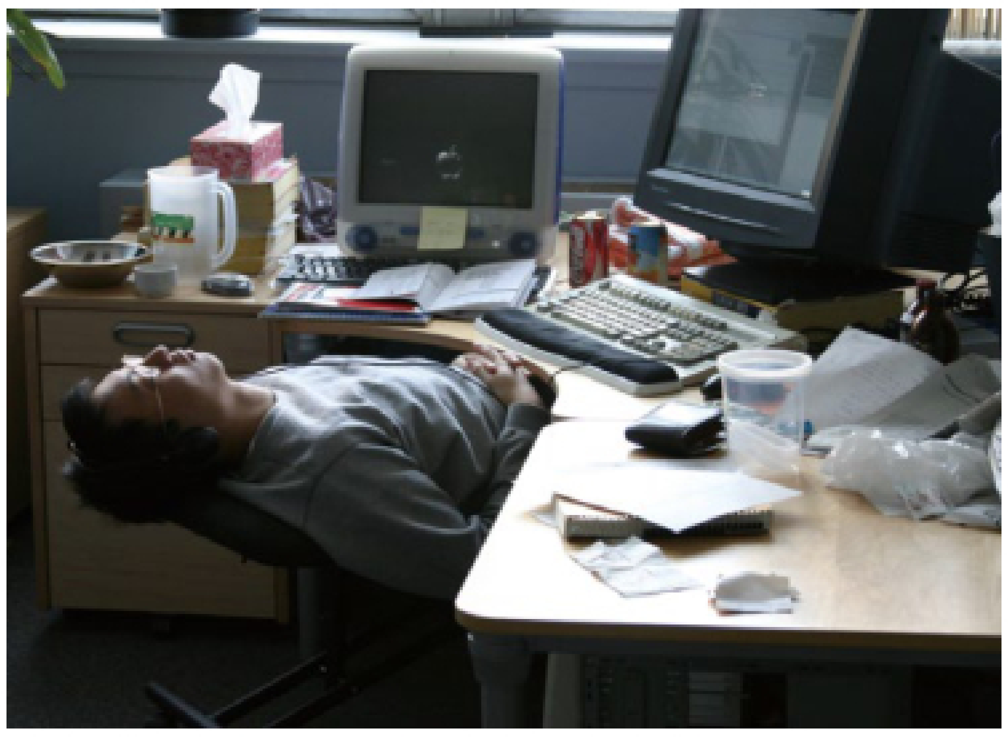
在 2004 年的时候，一位名叫 Erin Hoffman 的游戏设计师以“EA Spouse”的 ID 名在网络上发表了一篇长文抨击 EA 的加班现象，里面提到了在《FIFA》、《模拟人生》和《极品飞车》系列的开发过程中，开发组的大部分人都需要一天工作 13 小时，一周上班七天没有休息。一石激起千层浪，这篇文章引起了众多同行的注意，不光是在 EA 员工，包括来自其他工作室的员工也在文章下发表自己对老东家的不满。最终 EA 通过赔偿和增加员工福利，并赔偿了近三千万美元才让这件事平息下去。然而 14 年过去了，别说业界，包括 EA 自己，恐怕也不能保证加班现象已经消失。这种现象不但没有改善的迹象，甚至变本加厉了起来。在一个 2014 年的调查中，超过 81% 的游戏从业者表示“从某种意义上讲在过去两年曾经加班”。为什么是“从某种意义上讲”？因为其中 50% 的人认为，“加班”是正常工作内容的一部分。

可悲的是，所有人都意识到了这个问题，也意识到了加班并不能非常直观地提高生产力，甚至会降低生产力，但与此同时，没有人能够“拒绝”加班。加班的原因有很多：糟糕的管理层、开发进程不顺利、投资方对游戏不满意要求修改等等。很多时候放在开发团队面前的选项只有三个：把整个项目砍掉、延期和加班。而根据开发团队的规模，这条选择题的难度会有所不同：一个人数只有 10 来人的独立游戏团队还可能比较轻松地砍掉一个项目，但如果这个团队是 100 人？甚至是数百人？当延期这个锦囊妙计用过数次而不再有效时，加班成为了惟一一个“正确答案”。

开发游戏是一个非常复杂的过程，往往牵一发而动全身，其难度和游戏规模和团队规模成正比。说到底，开发游戏的很多工序，从游戏系统、关卡设计、人设、剧本以及其他许许多多的部分，很多时候就和艺术创作一样：有那么几天你的脑子里一片空白，什么好主意都想不出来，但是突然有一天，你的创意迸发如泉涌一般。没有人可以控制这个进程，也没有哪个管理团队可以优秀到将团队的所有部门都同步到同一个工作节奏上。

“人们往往喜欢把‘加班’这个问题归咎在管理层上，但实际上这只是在把这个问题简化而已。”Bolt Creative 的创始人 Dave Castelnuovo 是这样评论“加班”的，“造成加班的原因有很多：糟糕的商业决定、混乱的代码、错误的开发方向等等，而这些问题不是管理层所能解决的问题，这是一个团队的问题。”而有时候加班则更像是一种企业文化，就和文章开头提到的 Rockstar 类似，无论是《荒野大救赎》、《横行霸道IV》还是《马克思佩恩 3》，Rockstar 内部的加班文化一直是业界的抨击对象；甚至可能是开发团队成员自发作出的选择，毕竟没几个开发成员会轻易放弃自己努力已久的项目，特别是那种注定会大获成功的项目，诸如《荒野大救赎 II》。

加班是一个游戏长夜长期存在的问题，而解决这个问题需要整个产业的共同努力，从管理方法、开发进程的完善到企业乃至员工理念的转变。然而大家都知道答案，如何做到又是另外一个难题。作为旁观者的玩家只能通过购买游戏，享受游戏并给予开发者们公正的评价来回馈他们的辛苦劳动，而从业者，特别是对于业界大佬们，则需要先改变自己的理念，至少不要再将“每周工作超过 100 小时”当成什么可以夸夸其谈的光荣事迹。



业界声音 THE VOICE

我要拯救这些陷入永恒处子之身的孩子们。



特斯拉和 SpaceX 创始人 伊隆·马斯克

特斯拉和 SpaceX 创始人伊隆·马斯克在推特上放出自编的“假新闻”，新闻提到了他收购了《堡垒之夜》并将游戏关闭了。除了假新闻外，他还对此发表评论表示要“拯救孩子们”。此条推特一出立即引起轩然大波，虽然之后《堡垒之夜》也回复并顺势“嘲讽”了一下马斯克，一切都看似是双方心知肚明的玩笑而已，但不少玩家依然认为这玩笑开的有点过了。

六年增长 500 亿美元 服务型游戏帮助 EA 和动视暴雪增加市值

分析机构 DFC Intelligence 在十月初公布了一份关于服务型游戏趋势的报告，其中特别提到了 EA 和动视暴雪两家公司。报告中显示，服务型游戏以比传统商业模式下的付费游戏更长的生命周期和游戏内容的付费持续更新，帮助 EA 和动视暴雪在近年取得大量利润。

以 EA 为例，EA 的市值在 2012~2016 年间增长了 290 亿美元，从 40 亿美元提升至了 330 亿美元。值得注意的是，在今年 EA 暂时只发售了四款游戏，分别是四大体育年货系列（《FIFA》、《麦登 NFL》、《NHL》和《NBA Live》），然而就光靠这四款游戏，EA 就从中赚取了 20 亿美元的收益。要知道在本财年内，EA 还有三款游戏没有发售，其中不乏《战地 5》和《圣歌》这样的 3A 大作。

动视暴雪则更加惊人，他们的市值从 2012 年的 100 亿美元增长到了 2016 年的 600 亿美元。除了旗下服务型游戏，诸如《守望先锋》、《炉石传说》等的强势表现外，动视暴雪在近年还进行了几次收购活动。在 2015 年，在 2015 年，动视暴雪以近 60 亿美元的价格收购了社交游戏公司 King，后者拥有很多著名游戏诸如《糖果粉碎传奇》。而同年，动视的数字利润了增长了 94%，增长可谓是非常显著。

■《糖果粉碎传奇》



CALENDAR 周·游记 2018.10 OCT

星期三 17

●以开发了“Nt Mini”和“Super Nt”而闻名的高端复古主机制造商 Analogue 公布最新主机“Mega Sg”，这台主机可以运行几乎所有世嘉 MD 卡带，并且支持当年世嘉为 MD 推出的外设配件“Mega CD”。“Mega Sg”将在 2019 年 3 月发售，售价为 189 美元。



星期四 18

●动视宣布《COD 黑色行动 4》在发售后前三天全球的销售额超过了 5 亿美元，这个数字包括零售实体版、数字版以及季票。值得一提的是，这个数字比前作《黑色行动Ⅲ》略低，后者前三天销售额达到了 5.5 亿美元。

星期五 19

●索尼宣布原定于 2019 年 2 月 22 日发售的《往日不再》将延期至 4 月 26 日发售，原因是“需要更多打磨时间”。



星期六 20

●Skybound 的 CEO Ian Howe 在 Reddit 上的一次问答时表示，《行尸走肉 最终季》将会由一个全部为原 Telltale 员工组成的团队完成。在 Telltale9 月底破产关门之后，Skybound 接手了《行尸走肉 最终季》。

星期日 21

●据 PS 的官方博客透露，《最后生还者Ⅱ》、《对马岛之魂》和《死亡搁浅》已经进入了“最后的打磨工作”。



星期一 22

●《铁拳 7》监督原田胜弘在推特上宣布，游戏已经卖出了超过 300 万份，这也意味着全系列的销量突破了 4700 万份。



星期二 23

●EA 旗下工作室 Motive Studio 负责人婕德·雷蒙德宣布离职，此职位将由另一位女制作人萨曼莎·瑞恩接替。此前 Motive Studio 曾参与过《星球大战 战场前线Ⅱ》的制作。

●根据中国商标网的消息，日本游戏公司 LEVEL-5（中文名：五星顶级株式会社）已经于 10 月初注册了旗下多款游戏的商标，其中包括《点心世界》、《闪电十一人》、《雷顿教授》和《幻想生活》。

CALENDAR
周·游记
2018.10
OCT

星期三

24

●Koei Tecmo 公布了《工作室》系列新作《露露亚的工作室 亚兰德的炼金术士 4》将对应官方中文，并将在 2019 年登陆 NS/PS4 平台。



星期四

25

●世嘉官方宣布《索尼克》系列”新作《索尼克团队竞速》发售日将从原定的 2018 年冬季延期到明年 5 月 21 日，原因是“为打磨游戏品质以确保向玩家呈现最好的体验”。本作为跨平台，预定登陆 NS/PS4/XOne/PC。

星期五

26

●台湾 BNEI 宣布《噬神者 3》繁体中文版将在 2019 年 1 月 24 日发售，而日版则是在今年 12 月 13 日发售。

●Koei Tecmo 发布 2019 财年第二季度（2018 年 4 月 1 日至 2018 年 9 月 30 日）的财报，财报显示上半年营业额共达到了 174.07 亿日元，同比增长 16.7%，主营业务利润共达到了 46.84 亿日元，同比增长 64.3%。

星期六

27

●9 月 21 日发售的国产独立 PC 游戏《太吾绘卷》，其开发商螺舟工作室发博称本作销量已超过 80 万份。



星期日

28

●Capcom 公布 2019 财年截止第二季度（2018 年 4 月 1 日至 9 月 30 日）的财报，财报显示上半财年营业额达到了 433.27 亿日元，同比增长 28.5%，主营业务利润达到了 105.8 亿日元，同比增长 110.1%。其中主机游戏业务方面，2019 财年上半年总体营业额达到了 341.95 亿日元，营业利润达到了 117.51 亿日元。

星期一

29

●微软推出适用于 Xbox 的“Microsoft Complete”全方位服务计划，内容包括 XOne 主机和手柄的三年内保修、更换服务（主机一次，手柄两次）和专员技术支持，售价 388 元。该服务不单独售卖，必须在微软官方商城购买 XOne 主机时才能进行选购，服务和主机序列号绑定，已经拥有主机的老玩家无法购买这个服务。

星期二

30

●任天堂公布 2019 财年第二季度（2018 年 4 月 1 日 ~9 月 30 日）的财报，根据财报显示，NS 全球销量已达 2286 万台，本季度销量为 319 万台，整个上半财年 NS 销量为 507 万。

●索尼公布 2018 财年第二季度财报，根据财报显示，截止到 2018 年 9 月 30 日，PS4 全球出货量已达 8610 万，上季度出货量为 390 万，比去年同期下降了 30 万。

知名制作人
婕德·雷蒙德宣布从 EA 离职

在十月下旬的时候，EA 旗下工作室 Motive Studio 负责人婕德·雷蒙德宣布离职，此职位将由另一位女制作人萨曼莎·瑞恩（Samantha Ryan）接替，后者先前为 EA 移动部门、Maxis 工作室和 BioWare 工作室的负责人。而此次职位变动同时也意味着萨曼莎·瑞恩将负责除去 Respawn 和 EA Sports 外的所有 EA 北美工作室。对于很多玩家来说，婕德·雷蒙德的知名度很大程度上源自于她的外貌，但与此同时她也是名业界老兵。

在加入 EA 之前，她曾在育碧工作，并参与了“《刺客信条》系列”、《细胞分裂》和《看门狗》的制作工作，并创办了育碧多伦多工作室。在离开育碧后，她创建了 Motive Studio，并和 BioWare 蒙特利尔合作开发全新的《星球大战》游戏。Motive Studio 参与制作的游戏中最“知名”的莫过于去年发售并因为开箱而引起非议的《星球大战 战场前线 II》。

“在此次人事变动中，婕德·雷蒙决定离开 EA。在 EA 工作的期间，她帮助我们打造了很多很棒的游戏。我们对此表示感谢，并希望她在接下来的旅程中一路顺风。”EA 在其官方声明中如此写道。



业界声音
THE VOICE

我终于被解封了！我又可以玩游戏了！感谢Treyarch！我保证我以后会尽量低调点的……



《战地 5》
核心开发人员
Florian Le Bihan

国外玩家 Florian Le Bihan 除了是个前职业选手以外，他还是《战地 5》的核心开发人员。即便“身在敌营”，他依然和很多玩家一样游玩并沉迷在《COD 黑色行动 4》的网络对战中。然而他却由于在游戏表现太强，被反作弊系统自动判定为作弊玩家并惨遭封号。庆幸的是，在请求解封并提供视频作为证据后，他很快就得到了解封。

赋予《潜龙谍影》系列另一个灵魂的男人

ASHLEY WOOD 专访



文 三日月
美编 雷普利

ASHLEY WOOD 简介



1971年出生的Ashley Wood出生于澳大利亚，是一名以独特画风所著称的画师，而且作品类型并没有局限在某个领域，而是包括了封面美术、玩具设计、游戏原画和漫画。他第一次进入游戏产业是2002年的《真魂斗罗》的封面设计，之后他负责了2006发售的PSP游戏《潜龙谍影 电子图像小说》、《潜龙谍影 掌上行动》和2010年《潜龙谍影 和平行者》的原画。除了和Konami合作以外，他还参与过《光环3》和《光环3 地狱伞兵》的美术工作，他本人也是一名游戏爱好者，可谓是和游戏结下了不解之缘。而他还参与过不少游戏改编的漫画创作，其中最知名的要数是“《潜龙谍影》系列”和“《寂静岭》系列”。除了游戏以外，他还在漫威、DC、IDW这种知名漫画出版社工作过。

Q：你这次来中国的目的是什么？

A：我们这次来中国一方面是为了工作，例如参加展会、和其他工作室见面等等。与此同时也是一次创意之旅，去发掘有那些有意思的东西，去不同的地方，见见不同的人，然后尝试去获得一些全新的创作灵感。

Q：你第一次参与“《潜龙谍影》系列”的项目是互动漫画《潜龙谍影 电子图像小说》，当初你是怎么和这个系列联系在一起的？小岛秀夫当初是怎么找上你？

A：我和泰德·亚当斯（知名出版社IDW的创始人之一）是好朋友，他曾在WildStorm（漫画出版社）工作过，并在那段时间和不少主机游戏工作室合作过，例如“《生化危机》系列”。他在那个时候曾多次想和小岛秀夫以及Konami合作出版漫画，但都被拒绝了。所以当他创立IDW的时候，他就梦想要出品一本《潜龙谍影》相关的漫画。

IDW PUBLISHING

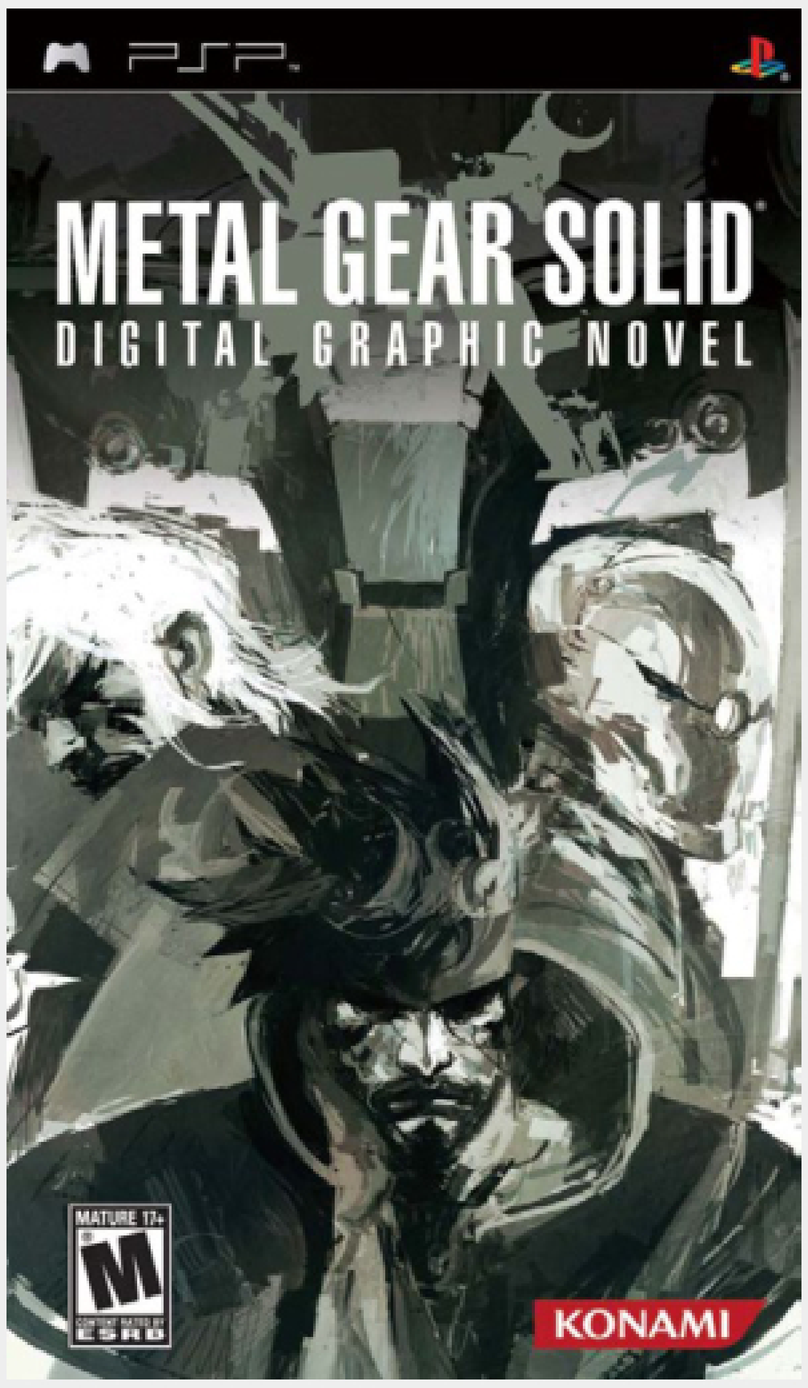
而我就非常幸运，因为首先我认识泰德，而且我的画风和新川先生（新川洋司）非常相似，新川洋司本身也很喜欢我的作品。所以当我联系 Konami 的时候，我给他们看了我的五页草稿，他们再把草稿给了小岛先生，然后就事成了。

我自己是一个“《潜龙谍影》系列”的粉丝，从它第一作公布开始就非常喜欢这款游戏，喜欢它背后的创意，喜欢它的剧情还有叙事方式，游戏的很多设定在当时都是前无古人的。初代公布那时我还在伦敦，我拿起一本《EDGE》（知名英国游戏杂志），上面介绍的游戏正是《潜龙谍影》初代的 PS 版。

当我开始着手《潜龙谍影 电子图像小说》这个项目的时候，小岛秀夫给我的要求是不要单纯地改编游戏，而是要根据漫画这个载体来选择叙事的方法。所以漫画最后完成的时候，大家会发现漫画剧情和游戏有一些细节上的不同，有一些额外的剧情，但也有一些游戏剧情被删减。

其中一个例子就是左轮山猫这个角色，这个角色在游戏里是手持一把左轮手枪，但在漫画里却变成了双枪。Konami 那边知道后大发雷霆，说怎么能把游戏设定给改了呢（笑）。而小岛秀夫看了之后却说：“虽然我不明白为什么要设定成双枪，但我觉得这个可以有，你就这样继续干吧。”从此之后我就有了创作上

的自由权，这也是我喜欢这个项目的原因。



▲《潜龙谍影 电子图像小说》

Q：请问你平常会打主机游戏吗？最喜欢的主机游戏是什么？

A：额，应该是“《铁拳》系列”吧。我先跟你们讲一个真人真事，那是在1995年的圣地亚哥国际漫画展，我第一次见到PS这台主机，那时候PS才刚刚在日本发售。索尼在那里设了一个小展台提供游戏试玩，当时试玩的游戏是《斗神传》。这是个好游戏，人物场景都是3D，虽然不是神作，但很好玩。

后来我去了纽约，那里有一间卖进口游戏的游戏店，也在卖 PS，然而我没钱买。我当时在 Artstation 有一个同事，负责帮我约一些书方面的商谈活动什么的。然后我就问他：“你有信用卡吗？买一台 PS 给我行不？”他当时很惊讶，但还是买了。

当时店里卖的其中一款游戏就是《铁拳》，那时候的《铁拳》还没有美版，只有日版。游戏买到手了，我回家开始玩并深深地爱上这款游戏。然后我就去了街机厅，把所有的人都虐上一遍，当时也没觉得很了不起，毕竟街机的摇杆比手柄好用太多了。当时我就在想：“我是个格斗游戏奇才，还画什么画呢，靠玩《铁拳》就能扬名立万了。

我喜欢的游戏类型是格斗游戏，之后我还玩过 Square 出品的《行星格斗》和《行星格斗 2》。我还玩过《灵魂能力》，但没怎么玩这个系列，我忘记是哪一代了，但我是在 X360 上玩的（《灵魂能力IV》）。我还喜欢玩主视角射击游戏，不是《COD》、《战地》什么的，我更喜欢《军团要塞 2》。这游戏是个完美的游戏，玩法复杂但只要你懂得其中的一些战术配合，游戏就会变得简单而且有趣起来，作为一款多人游戏，它的系统是完美的。另外我喜欢“《光环》系列”，这个是因为我曾经参与过《光环》相关的项目。我负责过《光环 3》的海报制作，也参与过《光环 3 地狱伞兵》的过场原画制作。

我还喜欢那些奇奇怪怪的，不是很好玩，但其他方面很有趣的游戏，例如“《黑暗之魂》系列”。看我儿子玩这个游戏实在是太有趣了（注：他儿子今年只有 16 岁，然而《黑暗之魂》的评级为 17+……）。我全程看着他在客厅玩这款游戏，其中的一些游戏细节和概念都给我留下了非常深刻的印象，虽然有些很恶心就是了。



■《行星格斗1》

Q：你在早年的时候曾在漫威和DC工作过，也创作过很多漫画。那么和你其他的工作相比，创作漫画有什么不同？

A：在我职业生涯初期的时候，对于画师来说，为漫威和DC工作可谓是终极梦想，就好比一个职业球员在最高级联赛的队伍里成为首发队员一样。但也仅限在那个时候而已，对于现在的画师来说，漫威和DC的吸引力已经没以前那么大了。



漫威相比 DC 更年轻有活力一些，DC 像是你父亲那一辈的漫画，而漫威则是面对更年轻的读者。我当初在漫威工作的时候，漫威会

给你一个剧本和角色设定，然后你照着画就可以了。工作的虽然难度很高而且有不少限制，除了剧本上的限制以外，还有时间（截稿日）上的限制。工作难度很高，但你会成长得很快。

我当时很幸运，我最初负责的是《恶灵骑士 2099》，这个连载还挺受欢迎的，之后我负责的是《X 世代》，然后漫威就闹破产了（笑）。之后我就跳槽到了 Acclaim Entertainment，并开始了漫画《Shadowman》的创作，这也是我第一次从零开始设计一个角色，并成为一名“原创画师”，我也有了更多的决定权。

Acclaim 本身也在发行游戏，例如《恐龙猎人》，而《Shadowman》后来被 Acclaim 改编成了游戏，我也参与了本作的美术设计工作。不过最后 Acclaim 也倒闭了（2004 年破产），等等，这样一说，貌似我工作过的公司都闹过破产？（笑）



□Ashley Wood负责的《Shadowman》封面


□Ashley Wood为《MGSV》绘制的插画

Q：请问你如何评价新川洋司的画风？

A：好看，好看极了。新川先生将传统日本画的作画特点融入到了现代美术当中，我认为他大概是日本游戏界最出色的画师。他很有才华，性格也非常随和。特别是机械刻画上，他的想象力能让他在脑海里描绘出各种机械，就像是一个想象力的工程师一样。他不光是艺术家，而且他所画出来的机械都像是现实存在的一样，你能很直观地感受到每个零件是如何运作的。我觉得他即便不在游戏业工作，也能取得不亚于现在的成就。

Q：你经常看到人们绘画时会犯什么错误，你会给有抱负的新艺术家什么建议？

A：首先最重要的一点是，不要害怕犯错误。包括我，包括新川洋司，笔下的角色都是由各种错误组成的产物。如果一个角色没有错误，那他就只是个大众脸而已。伟大的艺术家不是不会犯错，但他们会利用创作时所犯下的错误来应用到自己的作品上。

Q：假如最初不做模玩和画漫画或者平面设计，你会选择什么职业？

A：律师，电脑工程师或者牙医。我本人是非常尊敬那些需要动脑和技巧才能完成的工作，毕竟我自己就是个艺术家，创作实际上是一个需要动脑需要技巧的过程。因此虽然这些职业看似互不相关，但从某种意义上来讲，他们是一样的。



深度视界 Deep Mind

有深度的业界解读·有态度的独家观点

文 鱼丸 编 纱迦 美编 01

《荒野大救赎》的曲折诞生之路

偶然的机遇却创造出了游戏史上最欢迎的游戏系列作品之一。

作为历史上最著名的游戏系列之一，《荒野大救赎 II》上架的消息可谓是牵动着千千万万硬核玩家的心。对于上班族玩家来说，定于周四晚发布的档期让他们想要直接忽略周五进入周六，然后玩个痛快。

在很多人的认知中，“《荒野大救赎》系列”的故事始于游戏现在的开发商——Rockstar Games的所在地。然而，严格来讲《荒野大救赎》的诞生地是上世纪 80 年代位于美国加利福尼亚州卡尔斯巴德的 Angel Studios。该工作室最初并不是因为制作电子游戏而出名，其主业是制作电影和 MV 中的 3D 效果。

就是这样一间工作室，与如今享誉盛名的游戏系列有着千丝万缕的联系。这期间发生的故事可谓是一步步推动着作品的成型，充斥着商业谈判及各类工作会议。这个故事中的主角天使工作室并没有因绝佳的商业战略取胜，它靠的是能够发现好机会的眼光。即使是在游戏开发初期，这个故事中也有着那么一群人，为了游戏殚精竭虑，最后甚至不得不早早离开了游戏行业。

好在这样的故事迎来了 Happy Ending——《荒野大救赎 2》终于让玩家触手可及。至于究竟是在怎样的故事中让这个游戏界中的重磅作品逐渐成型，在那些曾就职于 Capcom、天使工作室和 Rockstar 并且参与了该系列第一款游戏《荒野大镖客》的开发者们的记忆中定然无比清晰，也只有他们能够为我们解开《荒野大救赎》初代是如何为 Rockstar 最具价值的 IP 奠定基础之谜。

故事得从一个叫迪亚哥·安杰尔（Diego Angel）的商人说起，他是一个非常擅长跨越地域分歧谈生意又热衷于开 party 的男人。

1984 年迪亚哥·安杰尔创立了 Angel Studios，专门承接 3D 图像制作业务。公司创立后的最初几年便取得了不错的成绩，并且凭着为彼得·盖布瑞尔演唱的歌曲《Kiss That Frog》制作的 MV 获得了 1994 年 MTV 音乐电视大奖“最佳特效奖”。

据安杰尔所说，他创立公司的理念遵从“3P”原则，即激情（Passion）、耐心（Patience）和坚持（Perseverance）。这并不意味着他会接受遇到的所有一切，他说自己更愿意接一些能够展示自己团队和技术的项目。

“钱不是我最优先考虑的东西，”安杰尔在早些年的采访中曾说道。“我更希望公司以专业技术为基础，基于我们能提供什么来开展业务，我知道那样钱自然会来。”

在那些早期为安杰尔工作的人心中，他着实是个人物，并且是十分关心员工的那种。每到周五下午，他都会召集员工一起放松娱乐，并且会拿出龙舌兰与员工们一起分享，他像经营一个家一样经营着公司。





工作室向游戏开发领域的成功转型或多或少要感谢一次偶遇。上世纪 90 年代初期，公司与技术巨头 Silicon Graphics 合作，为其高端电脑制作展示小样。正是这次机会改变了公司的发展道路。

“在任天堂负责技术的武田玄洋先生看到了我们制作的小样，”安杰尔说道，“他说‘制作这些的人究竟是谁？’他们说‘圣地亚哥的一家叫做 Angel Studios 的小公司’。他立刻联系了我，并且问我‘明天早上 9 点就去你的工作室可以吗？’我说‘当然，来吧。’然后他就来了，三天之后任天堂就和我们签订了即将发布的 N64 的技术合作合同。”

1995 年 2 月，任天堂宣布 Angel Studios 将会成为接下来要开发的任天堂“Ultra64”主机的开发团队“梦之队”中的一份子。当时一共有 10 家第三方工作室为该系统制作游戏。巧的是 DMA Design，也就是后来的 Rockstar North 也在名单之中。

“Angel Studios 是公认的 3D 图像和实时环境开发方面的领先团队，”任天堂北美地区负责人霍华德·林肯在当时的一则新闻稿中曾说道。“他们在 MV、电影和广告领域制作获奖作品的技艺将很好地被应用到电子游戏领域，特别是用在我们强大的 64 位系统中。”

“我们一直在耐心等待进军电子游戏行业的时机，那时候将会有一艘发展势头良好、能够让我们充分发挥自己才能的大船载着我们前进。任天堂 Ultra 64 便是这样一艘大船，”在同一条新闻中，安杰尔也说道。“Angel Studios 的员工们在游戏中投入的创作热情，加上强大的任天堂 Ultra 64 系统中具备的实时传输性能，将会为任天堂 Ultra 64 打造一款图像质量和互动游戏体验都无与伦比的游戏。”

借此机会，Angel Studios 在与任天堂的合作推动下，成功转型开始制作电子游戏，但并没有将自己局限在任天堂或者 N64 的订单上。1996 年，他们参与了世嘉 SSS 平台游戏《骨头先生》的制作，主要负责艺术效果和过场动画。在与任天堂的合作上，该团队完整制作了 1998 年发布的体育游戏《美国职业棒球大联盟之小肯·格瑞夫》及其 1999 年发布的续作《肯·格瑞夫棒球》。同年，他们还曾为微软公司开发了竞速类游戏《疯狂都市》。

在安杰尔看来，工作室取得成功的关键是与日本发行商们保持了良好的合作。他说，当时东方的游戏开发工作室和西方的开发团队互不信任，而 Angel Studios 是这一时期惟一一家能够与日本开发商保持良好合作的工作室。

凭借着跨越地域分歧的独特能力，Angel Studios 一路与日本知名度极高的公司合作，也为工作室赢得了可以说是永久改变命运的合同——将 1999 年发布的《生化危机 2》移植到 N64 上。

“我们是第一个，至少据我所知是第一个直接与日本 Capcom 合作的外来开发者。”《生化危机 2》和《荒野大镖客》制作人斯图尔特·斯皮尔金回忆道。就是这样一个 9 人团队，将首发于索尼 PS 平台的两张游戏光盘的所有内容以及新要素悉数移植到了 N64 上。

对于这样的工作能力，Capcom 很难不感到触动。于是他们与这些开发者沟通，希望做出不一样的东西，一款新游戏，一个新 IP。彼时没有任何人能够预料到这一想法会创造出游戏史上最受欢迎的游戏系列之一。

据 Angel Studios 前工作人员回忆，当时担任 Capcom 首席运营官的冈本吉起与团队接触，希望他们能够制作一款叫做《S.W.A.T.》的第三人称射击游戏。这是一款单人游戏，玩家可以控制不同的战队成员，他们各自有着专属的能力，玩家可以在角色之间任意切换。冈本吉起在采访中说，他已经不记得项目是这样开始的了，但他承认可能自己的记忆出现了偏差。无论如何，Angel Studios 的开发团队围绕这一创意工作了近 3 个月，制作出了游戏模型。

“最初的游戏概念是：有一栋独立的建筑，玩家带着由 7 个具有不同能力、拥有不同装备的人员组成的特勤小组完成任务。玩家用不同方式一遍又一遍通过相同的场景，”斯皮尔金说道。“所以我们根据这一想法工作了一段时间，但是很快冈本的想法就变了。曾经有一个想法是某个岛上正在进行一场狂欢，局面却被一群机器人控制了。和之前《S.W.A.T.》的理念一样，只是玩家需要进入小岛击杀所有机器人。我们从来没有将这一想法付诸实践。”

不久后，开发概念有了最后一次巨大的改变，变成了西部风格。冈本吉起之前参与了 1985 年发布的西部风格街机射击游戏《荒野大镖客》（Gun.Smoke）的制作，特别是在看了电影《Blindman》之后，向团队表示希望制作另一款以西部荒野为背景的游戏。这些开发者们都表现出极大的热情，斯皮尔金说，这是因为他们对探索当时并不常见的游戏类型非常感兴趣。

“当时没有西部风格的游戏，也没有牛仔游戏，”安杰尔说道。“关于骑马、关于射击的创意真的吸引了我们。在此之前，都是一些战争射击游戏，并没有与西部牛仔相关的射击游戏。所以我说‘那就干吧。’”

Angel Studios 赋予了“S.W.A.T.”新的含义，这些字母成为了游戏中的作战小队“意式西部行动队”（Spaghetti Western Action Team）的缩写。《荒野大救赎》的概念就此问世。

游戏设定改为西部之后，Angel Studios 最先将精力集中在视觉效果的制作上，根据游戏中不同的场景和时间进行光影效果的调整。工作室还一度想要在游戏中设置多主角，然而在当时的技术局限下终归未能实现。

所有的游戏开发之路都不会是一帆风顺的，更何况开发团队之间存在着巨大的文化差异。游戏开发进行一年后，Capcom 派来了自己的员工对游戏开发进行监督。因为文化差异，Angel Studios 的工作人员对 Capcom 工作人员提出的许多理念和想法难以理解，对于 Capcom 发号施令的强势风格更是颇有怨言。即便如此，游戏开发仍在继续，Capcom 最终于 2002 年 3 月正式公布了《荒野大镖客》。但对于幕后开发者来说，Capcom 对于游戏开发的想法变幻无常，他们一度担心“这个项目不会有未来”。甚至有部分难以忍受现在工作氛围的人选择了出走。

在严峻的形势下，迪亚哥·安杰尔开始计划卖掉工作室。这时 Angel Studios 的另一大客户 Rockstar 出现了。当时 Rockstar 的业务可谓是如日中天，《GTA3》和《GTA 罪恶都市》在业界颇负盛名。他们十分看好 Angel Studios 的业务能力，收购前隔三差五便去了解工作室掌握的新技术，听说他们正在开发一款西部风格游戏，更是十分感兴趣。

在双方的合作基础之上，加上相互了解，Rockstar 也愿意给工作室开发游戏的自由，交易就此达成。Rockstar 带着原班人马继续开发《荒野大镖客》。经过几番周折，卡普空最终放弃这款游戏，Rockstar 却十分乐意地接手，并在坚持和努力下将其打造成如今享誉全球的系列大作。《荒野大镖客》和《荒野大救赎》的问世成为了那些曾经放弃的人心中的遗憾。

《荒野大救赎》问世六年后，Rockstar 又发布了《荒野大救赎 2》的消息，玩家们又开启了等待之旅，直至最近再次进入西部荒野的世界。当然，每一款好的作品都值得等待，不是吗？

经过几番周折，Capcom 最终放弃这款游戏，Rockstar 却十分乐意地接手，并在坚持和努力下将其打造成如今享誉全球的系列大作。

《铲子骑士》：一款在对的时间出现的对的游戏

曾经，8-bit 像素风格缔造了一个时代的传奇；曾经，FC 在数以百万计的家庭中享有着非凡的地位；曾经，有许多现今创造着 3A 大作的人在那个不那么清晰的游戏世界中寻到了梦想。如今的游戏画面清晰，纤毫毕现，动作流畅，让人忍不住怀疑到底是真人演示还是 CG 特效。那些现在看来似乎有些呆萌的像素块成为了许多人心中的怀念。这种称之为情怀的东西，激励着许多人前行，丹·阿德尔曼（Dan Adelman）便是其中之一。

在担任任天堂北美数字内容负责人之前，刚从哥伦比亚大学毕业的阿德尔曼便进入微软公司，一直工作了四年，为 Xbox 主机的开发做一些辅助性工作。“我加入任天堂的时候，他们已经有了利用模拟器重新将经典的 NES、SNES 和 N64 作品进行数字分发的计划，但是这一战略中并没有将新游戏的开发包含在内。”阿德尔曼说道。

阿德尔曼看到了小型开发组的潜力。当时他已经加入任天堂，却极力想要打破传统。不断上涨的经营成本致使像任天堂这样的已经成型的游戏开发工作室在利用毫无基础的新设计做实验来扩展业务的时候难免犹豫。阿德尔曼在实验创新方面却十分坚持。

他联系了一些对用小规模预算做相对较小量级的游戏感兴趣的工作室。“Wiiware 是我在任天堂运营的第一个数字分发业务，”阿德尔曼说道。“数字分发业务的升级迭代是为任天堂 DSi、3DS 和 Wii U 电子商店打造的 DSiWare。”

WiiWare 可以说是虚拟主机黄金时代的另一种体现。它由许多大大小小的开发组制作的全新游戏组成。在 2008 年发布的 2D 解谜游戏《粘粘世界》（World of Goo）中，玩家用一大团黏黏的东西将碎片和零件组合成需要的装置，当时非常火。阿德尔曼看到了这款游戏的潜力，并将开发该游戏的私人团队招纳到任天堂开发 Wii 版的《粘粘世界》。同年，Capcom 公布《洛克人 9》（Rock Man 9），游戏十分符合任天堂的预期，并且有品质保证。

阿德尔曼说服任天堂的高层相信他们需要与不同的独立游戏开发者接触，而不只是与像卡普空这样的高预算工作室合作。任天堂的独立游戏排行榜上有许多作品与卡普空和后来的 Yacht Club Games 开发的游戏并没有太大区别。任天堂的高层们认为所有的发行商都需要遵循同一标准、同一数据以及同一销售预期值。阿德尔曼却不这样认为。对于他来说，不同的作品就要有不同的评分标准。我们不可能期待一个售价只有 15～20 美元的作品达到通常意义上的一百万份销售量。他认为独立游戏证明了一个新的市场。小型开发组可以在低预算的基础上制作出不错的游戏，这样就能够以低价来吸引玩家。



任天堂在与独立游戏开发者的合作上变得积极起来。特别是在像 EA、动视这些曾经支持任天堂的第三方发行商对 Wii U 的硬件和销量嗤之以鼻后，他们更是意识到了转变的急迫性。“许多第三方发行商的支持开始缩水，”阿德尔曼回忆 2012~2017 年 Wii U 发行后的这段日子时道。“所以是独立游戏开发者们让该系统又多运营了一段时间。我想任天堂的很多人都会感激这样的支持。”

阿德尔曼是在与 WayForward 合作时认识 Yacht Club 的联合创始人的。“他们做了一款非常有创意的作品《LIT》。这是一款把 Wii Remote 当作游戏中的道具手电筒来用的求生解谜游戏。”阿德尔曼说道。“由于都经常制作一些很有创意、设计精良的游戏，两家工作室的创始人成了能够互相答疑解惑的好搭档。”

2013 年初，在 Kickstarter 上众筹前不久，Yacht Club 的肖恩·维拉斯科联系了阿德尔曼，并让他了解了他们的计划。“我们在 2013 年初公布了游戏，PS4 和 Xbox One 平台还没公布。我们不知道人们是否还会购买 PS3 和 X 360 平台的游戏。3DS 风头正盛，当时我们都才拿到 Wii U，正处于兴奋期。”

阿德尔曼专门安排了会面来了解《铲子骑士》。尽管当时游戏还只是雏形，阿德尔曼立刻看到了游戏的发展潜力。“紧凑、简洁的操作让我感觉这个游戏非常好，这是我最先注意到的东西。”他说道。“这些东西很难精准的评价，但却能够创造出不同之处。我也喜欢他们游戏的复古风格，无论是从字体还是色彩来讲都很不错。”

Yacht Club 在 Kickstarter 上的众筹从 2013 年 3 月 13 日开始，目标金额是 75000 美元。当时距 PAX 游戏展只有 9 天的时间了，紧张的情绪出现在开发团队中。他们的展示小样是整个游戏中的一个关卡，当时还没有完成。他们不得不一边完成展示小样，一边制作众筹网页。

“现在想想真是疯狂，”维拉斯科回忆道。“有很多的工作要做，我记得自己当时想，离 PAX 游戏展只有一周时间了，我们可能无法完成展示小样，到时候我们只能把游戏标题放在那儿，然后边玩边告



诉人们游戏是什么样子，虽然那时候可能没有游戏可玩，只能对着空气解说了。好在最后我们完成了。”

在 PAX 游戏展上的演示虽然只是整个游戏的一小部分，却可以说是大获成功。人们争相涌入展台谈论游戏，开发者们长舒了一口气，Destructoid、Kataku 等网站大赞游戏紧凑的操作和怀旧的视觉效果。

《铲子骑士》的众筹于 4 月 13 日结束。维拉斯科和工作室的其他人员难以置信地看着显示器上的金额。他们一共筹集了 328682 美元。他们注视着彼此，只有一个想法：《铲子骑士》可以顺利成型了，有一万五千多个支持者要感谢。

“从一开始就知道有很多人想要上这条船感觉真的很兴奋，”Yacht Club 的迪·安格罗说道。“通常做游戏的时候，至少需要保密一年的时间，这个过程孤独又难捱。一早知道整个开发过程中会有很多人陪伴真的非常有趣。”

众筹资金到手后，开发团队便开始着手执行自己的开发计划。首先给每个开发人员都发了工资，剩下的资金用于后续的开销。

5 月，开发团队找了一间小办公室。光秃秃的没有窗户的墙将三个房间隔开，最大的房间用来放桌子和设备，中间的房间被用来当作测试间，剩下的那个就做了储藏间。那些光秃秃的墙没有维持太久，很快被工作人员贴上了《洛克人 9》的海报。有一面墙挂着《星球大战》的创造者乔治·卢卡斯的肖像。每当有合同要做的时候，团队都会在这个缔造了伟大 IP 的男人的注视下做好自己的工作。

“消息在 Kickstarter 上一发布，我们就收到了邮件。‘为什么游戏还要开发那么久？看起来似乎已经完成了，’”维拉斯科说道。“事实上大家在 Kickstarter 上看到的视频以及在 PAX 游戏展上看到的内容是我们目前做出的所有内容，是我们现在拥有的一切。”

面对蜂拥而至的疑问，开发团队并没有时间想太多，他们还有游戏要做。《铲子骑士》等待着他们去完成，玩家的陪伴和期待将成为他们开发之路上最大的动力。

《铲子骑士》的众筹于 4 月 13 日结束。维拉斯科和工作室的其他人员难以置信地看着显示器上的金额。他们一共筹集了 328682 美元。

实体版，退场的倒计时已经开始

新趋势和老问题

自电子版游戏诞生以来，这种完全数字化的游戏载体和通过光盘来承载的实体版游戏之间的优劣就成为了玩家们的常规讨论话题。

总体而言，在玩家的角度出发，两者算是各有优势。实体版是游戏界里最古老的游戏销售手段，有一条完整的销售链，而且理论上玩家把游戏拿到手插进主机里安装后就可以玩。数字版是上个世代开始逐渐兴起的游戏销售方式，玩家可以通过提前预订的方式来提早下载游戏本体，发货日当天就可以玩上，甚至在部分玩家当中形成了游戏发售前一天等到过了当天深夜零点后立刻玩游戏的习惯。

但随着本世代主机上的顶级游戏作品体积不断变大，网络条件也随着时代发展逐步改善，数字版和实体版之间那本来就岌岌可危的平衡，现在已经来到破灭边缘了。

最近的一个例子就是刚刚发售的《COD 黑色行动 4》，在取消了创意日渐枯竭的单机模式，改为加入更流行的大逃杀玩法后，本作的数字版销量已经在 Xbox 平台上创造了新纪录，而与此相对的，则是其实体版的销量比去年的《COD 二战》降低了接近 50%。

如果说在其他游戏产品上选择数字版的趋势可能还不足以说明问题，那么作为年货中的年货，“《COD》系列”的销售情况则已经足够表明，玩家的消费习惯在大幅度向数字版严重偏移。

事情到了这个地步，光从用户消费习惯上来探讨已经不足以说明问题，我们可以不妨从更偏向于商业的角度来读解这种变化。

首先，我们要谈一谈游戏界的一个老问题：59.99 美元。



▲《COD 黑色行动 4》数字版的热销除了是时代趋势使然，游戏本身专注于联机对战可能也是用户倾向于购买数字版的原因。

成本考虑催生的变迁

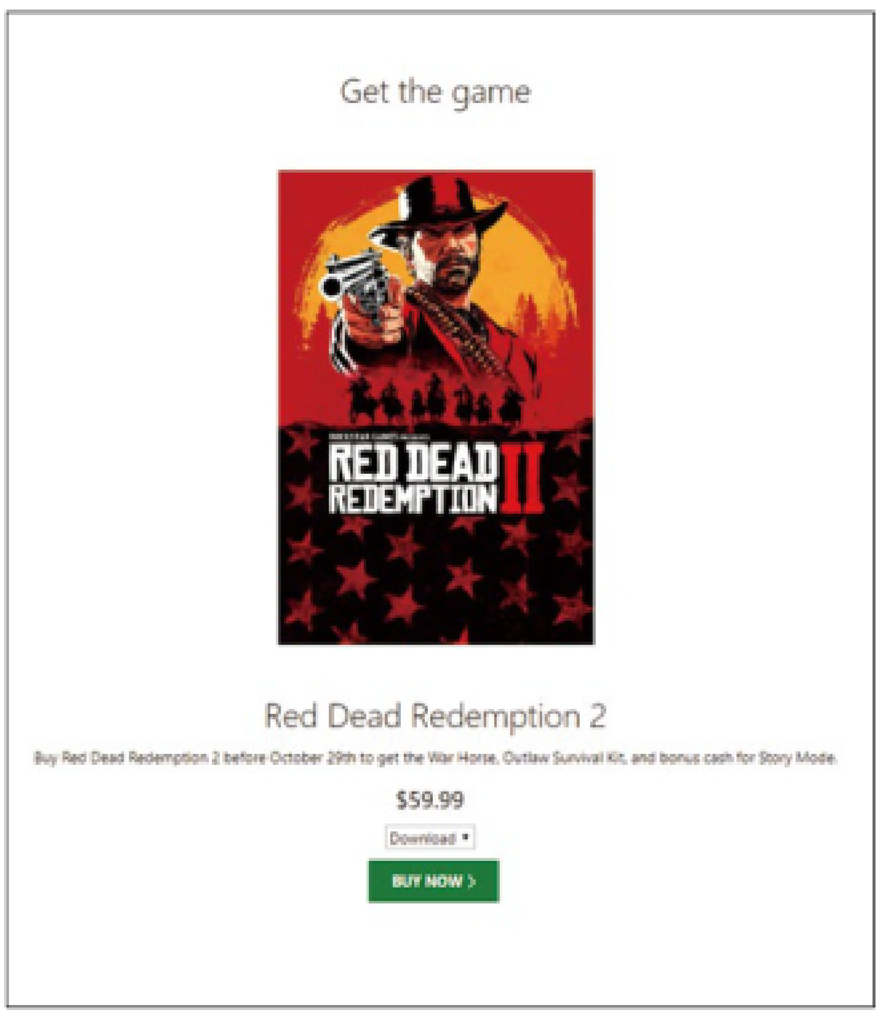
从用户角度来说，数字版和实体版之间的差异，主要还是来源于使用体验上的差异。前者省略了实体盘安装的步骤，也让玩家免去了每次换游戏时还得更换光盘的麻烦，后者除了有着实物特有的陈列价值，还能够进行二手销售，更加实惠。但起码在游戏刚推出的时候，两者的销售价格是相似的，有时候如果游戏特别受欢迎，实体版的价格甚至有可能会被炒高。

但从开发者和发行商的角度来说，实体版和数字版的收益则是完全不一样的。前者作为实体商品，在实际销售当中需要通过多个渠道的流程才送到玩家的手上，其成本的构成也相对复杂，除了最基本的游戏开发成本，还有光盘制作和封装、物流运输、分发和零售商的利润需求掺杂其中，加上游戏登陆的平台会收取对应的销售分成，按照欧美业界中 3A 游戏的 59.99 美元（或其他欧洲货币）的定价，一款游戏卖出去，最终能够回到开发商手上的利润并不多。

相比起来，数字版的利润构成就较为单一，基本上只有开发成本和平台本身的分成，在售价不变的情况下，可以想象无论是平台还是开发商 / 发行商的收益都会相应提高，而在 59.99 这个游戏定价已经有十多年没变的前提下，抛开“中间商”来尽量从固定的售价中获取更高的利润，已经成为了业界的发展趋势。

以这个角度来观察，我们就会发现很多被玩家们吐槽过无数次，但在如今游戏业界仍然横行的商业策略，其实本质上都是在向实体版“宣战”——哪怕厂商们本意上并非是在针对电子版。

▼其实从成本和开发时长上来考虑，《荒野大镖客 II》这样的游戏只卖 59.99 美元是非常不现实的，但升价只会挑战核心玩家的经济承受能力，所以开发商不得不在其他层面上考虑如何增加收入。



釜底抽薪的商业策略转移

在影响实体版销售的商业策略上，最不明显的一个例子就是 DLC。虽然本质上这种内容是为了分摊 3A 级游戏高昂的开发成本而采取的分割销售策略，但无可否认的是这种几乎完全依赖数字发行的内容，在一定程度架空了零售商和分销商，因为虽然也有 DLC 兑换码这种所谓的实体销售方式，然而绝大多数玩家恐怕不会单单为了一个 DLC 而去跑一趟实体店，用数字方式来购买会更为便利。

另一个不太容易被注意到的影响，则来自于在近几年大行其道的服务型游戏。当这一类别的游戏开始在家用机领域逐渐流行时，对玩家的游戏习惯产生了不小的冲击，而他们本身虽然可能仍然有推出实体版——例如《绝地求生》和《守望先锋》，但实际上使用时因为其存在着能够让玩家长期消费游戏内容的特点，会严重凸显出实体版的最大缺陷：换盘。

想象一下一个每天会玩两把“吃鸡”，然后再打开一个 3A 游戏好好消磨掉晚上剩余空闲时间的玩家在使用实体版时的情景，他必须要每天都把昨晚玩的游戏光盘退出来，换上《绝地求生》的光盘，然后玩个两盘后再把之前的动作反过来做一遍，一次两次或许不是什么问题，天长日久下来就显得很烦人，而数字版玩家甚至都不需要抬一下屁股就可以快速完成游戏更换。

除此之外，有部分服务型游戏干脆是完全抛开实体版的，原因倒也简单——它们是免费的，例如《堡垒之夜》的大逃杀模式完全不收钱，自然也没法推出实体版。

从这个事实延伸出去，我们就不难想象为什么游戏内购会如此大行其道了。除了这种形式的确有盈利的能力，其本身也是一种绕过零售渠道的收入，所以哪怕用户其实并不特别接受，也无法阻止众多厂商在触怒玩家的边缘疯狂试探，不幸触雷而惨遭声讨的《星球大战 战场前线 II》，也只是其中吃相特别难看的一个而已。



▶像是《荣耀战魂》这类服务型游戏，除非玩它的玩家不接触其他游戏，否则肯定每天都得面对把光盘换来换去的问题。

但要说从本质上开始完全对实体版业务进行虎口夺食的，应该还是目前尚未完全成型，却已经展现出强大潜力的订阅服务。虽然在国内因为缺乏正规零售渠道，我们很少能体验到游戏租赁服务的优势，不过在欧美地区，原本实体版仍然是主流的时候，作为零售商龙头的 Game Stop 其中一项主营服务就是游戏租赁，玩家可以用相对低廉的价格直接租一盘游戏回家玩，从而盘活了很多积压在零售商手中的过时游戏光盘。

而以微软目前正搞得如火如荼的 Xbox Game Pass 为代表的游戏订阅服务，严格来说就是游戏租赁服务的数字版，只要每月交一定的费用，玩家就可以随意游玩这项服务的游戏库里包含的 100 多款游戏作品，比起需要来回于家中和游戏店，而且有着押金、租赁时间限制和数量限制的实体游戏租赁，便利度根本无法同日而语。

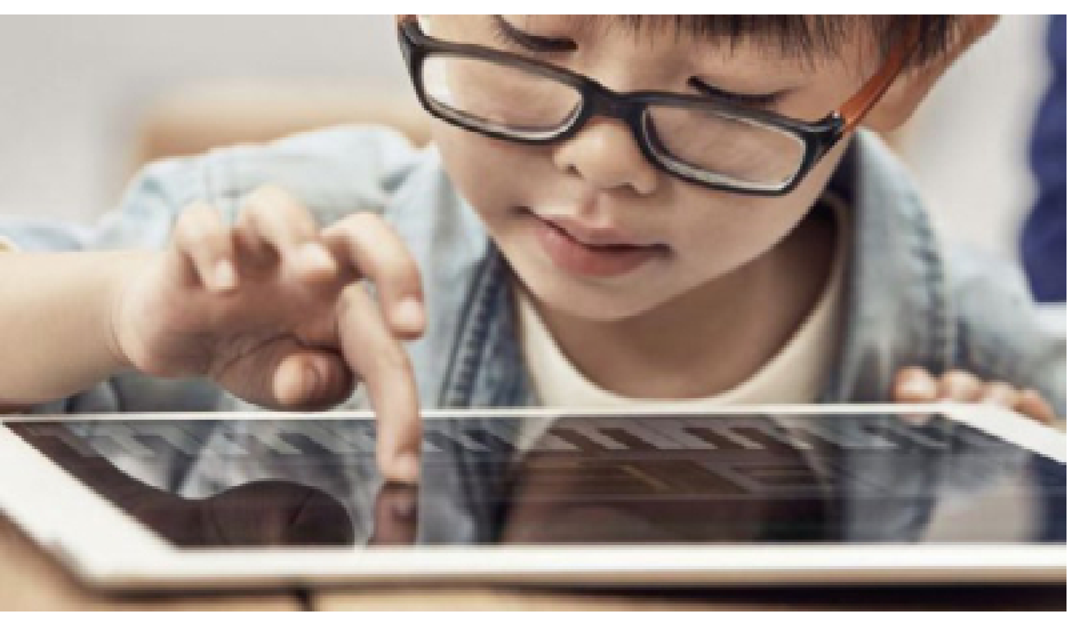


▲作为一项新兴的服务，XGP 却已经呈现出了取代游戏租赁服务的势头。

历史的尘埃与新的道路

尽管因为游戏发展过程中网络条件的限制，实体版曾经一度是我们获取游戏的惟一途径，但电子游戏作为一种原本就没有实体的虚拟商品，无可避免地会随着时代的发展而重新回归到完全不依赖实体销售的状态，所以哪怕抛开使用体验和商业考量等种种原因，实体版游戏的消亡也是无可避免的。如今欧美地区大量的游戏零售店关门大吉，各个零售商不断关闭门店收缩营业范围就是对这个趋势最好的体现。

那么实体版的销售是否最终会完全消失？或许不会。当一桩生意没法再于大的市场上叱咤风云时，其实在小的市场上，说不定可以找到新的生存空间。一个最典型的例子就是实体玩具，当移动端游戏兴起的时候，我们更多关注的是其对传统游戏的冲击，但其实在年龄层次更低的市场当中，原本就暂时还没法玩家用机游戏或 PC 游戏的孩子们，也同样成为了移动端游戏的俘虏，而他们原本在这个年龄段用于消磨时光的对象，就是我们童年时几乎都拥有过的实体玩具。



▲和实体玩具比起来，移动端游戏总体而言支出较低，而且并不挤占家中的空间，足以成为某些家长心目中替代玩具的选择。

当然，考虑到不同的家长对于移动端游戏的态度不太一致，而且也不是每一个家长都会让自己的孩子过早接触电子产品，实体玩具的生存空间并没有被压缩得如同传统游戏般严重，但从近年的一些大型实体玩具厂商的商业策略来看，移动端游戏给他们带来的生存压力是实实在在的，最典型的例子就是乐高，这家积木玩具大厂是实体玩具市场当中的佼佼者，而且其实有着一定量的成人用户。近年他们在商业策略上，就有着向成年人市场发展的趋势，例如他们最近推出的合作主题产品里，就包括了《守望先锋》这样的流行游戏作品，这款作品的分级是 T（13 岁以上），在乐高游戏合作作品里，算是对应年龄层次比较高的一个。

▼像《生化危机 7》这种颇有创意的收藏版，就非常符合实体版游戏日后的销售方向。



在此之上，实体玩具领域还有年龄层次更高的选择，例如很多玩家们都接触过的模型和手办，以及更为高端的纯粹成人向产品，最典型的就是兵人和以 Hot Toys 为代表的高收藏性人偶，尤其是最后一种产品，其收藏价值已经超越了一般的玩具商品，定位更接近于艺术品。

这就是一个非常适合实体销售的方向，当纯粹只是一张光盘的实体游戏不再有销路时，用于展现玩家对于游戏作品喜爱之情的收藏版却是没法用什么数字豪华版来代替的，所以很多目前市面上显得很荒谬的“没有游戏的游戏收藏版”（即包含大量实体收藏品，但不包括游戏本体），可能恰恰会是实体游戏销售的未来主力经营项目。

类似的内容还有各种现实联动玩具，例如“《天空斯派罗》系列”的互动玩偶，以及让任天堂在他们自身的老本行领域焕发新春的 amiibo，都是实体销售方面后续的发展方向，甚至退一步说，就算对于那些仍然执着于实体游戏光盘的用户，零售商仍然可以采取铁盒包装这种形式来提升产品的吸引力。我们甚至可以期望目前的收藏版真正摆脱附赠雕像素质不高，某些特典内容有凑数之嫌的尴尬定位，真正地把内容做好，哪怕价格随之上涨，也起码对得起“收藏版”的定位。



我们就会发现很多被玩家们吐槽过无数次，但在如今游戏业界仍然横行的商业策略，其实本质上都是在向实体版“宣战”——哪怕厂商们本意上并非是在针对电子版。



随着发售日越来越近，官方也陆续公布了《精灵宝可梦 Let's Go》的更多消息，包括了搭档宝可梦相关的各种详情、与《宝可梦Go》的联动、新幻兽等，这里我们为大家来做个汇总。

文 马修　美编 Juxi

精灵宝可梦 Let's Go 皮卡丘 / 伊布		Ninetendo	NS
ポケットモンスター Let's Go! ピカチュウ / イーブイ		角色扮演	中文版
预定 2018 年 11 月 16 日	本地 1 ~ 2 人，在线 2 人	对应精灵球 Plus	
售价为 5980 日元			

搭档宝可梦

搭档宝可梦就是本作中作为版本主角的皮卡丘和伊布，虽然皮卡丘和伊布有很多很多，但游戏中和玩家搭档的，却是非常特殊的。下面来看看它们作为搭档宝可梦，都有哪些“特权”。

搭档宝可梦

秘术类似以往系列的秘传招式，会在地图上发生作用，如飞空、冲浪、推开巨石、切断小树等。而这些秘术搭档都会掌握，这也是搭档的特殊之处之一。





凌空渡

可以移动到曾经去过的城镇，相当于以往的飞翔。而本作中是和搭档一起乘坐气球。





水上漂

可以在水面上畅游的秘术，相当于以往的冲浪。本作中是和搭档一起用冲浪板。



袈裟斩

能斩断挡路小树的秘术，相当于以往的居合斩。

2017 Pokémon.
1995-2017 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

搭档招式

搭档招式是只有搭档宝可梦才可以掌握的招式，而且无论皮卡丘还是伊布，都不止一招。



搭档信号

当玩家和搭档的感情好时，搭档有时会在对战时向玩家发出信号。在画面上显示“搭档信号”时挥动 Joy-Con，它就会使出强力的搭档招式。



▼当搭档不在场而搭档信号出现时，此时搭档会通过场下助威来帮助场上的宝可梦提升能力。



皮卡丘

皮卡丘此次公布了两个搭档招式，一个是本系的电属性招式，威力和亲密度成正比；一个则是经典的水属性招式，可以反克地属性对手。



▲只能通过搭档信号使出的招式，和皮卡丘的关系越好，招式的威力越大。



◀水属性的搭档招式，一定概率让对手陷入麻痹状态。

伊布

伊布的搭档招式介绍了 4 个，一个也是威力和亲密度成正比，应该是本系招式。其余三个不仅可以有效扩大打击面，还会发动附加效果，不过按照系列的惯例，这种招式的威力应该不会很大。



▲电属性的搭档招式，攻击后必然使对手陷入麻痹状态。

砰砰击破



▶只能通过搭档信号使出的招式，和伊布的关系越是要好，招式的威力也就越大。



活活气泡

◀水属性的搭档招式，给对方造成伤害的同时，为我方回复伤害值1/2的HP。

熊熊火爆

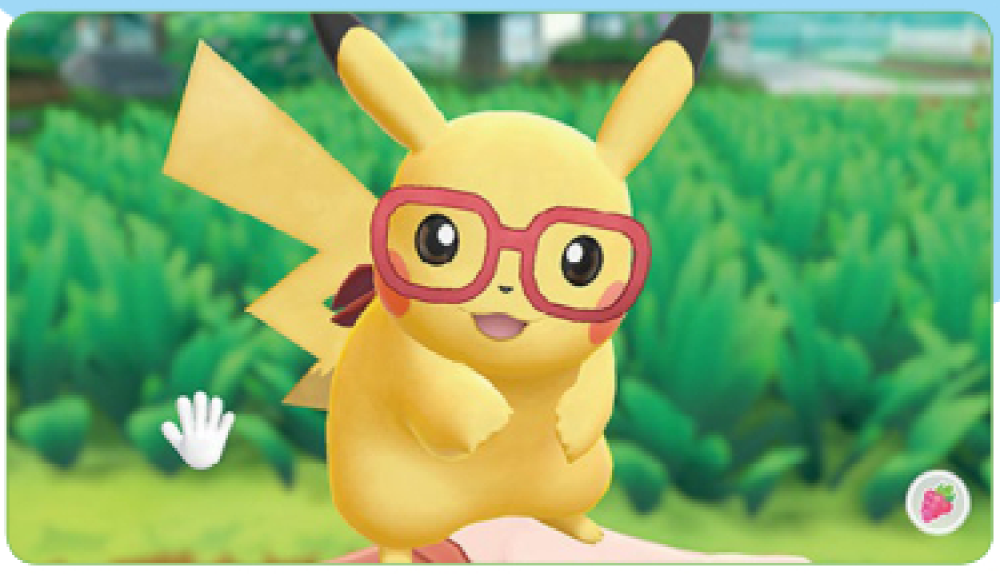


▶火属性的搭档招式，攻击后必然能使对手陷入灼伤状态。

和搭档加深感情

前面说的搭档信号、两个搭档宝可梦的搭档招式，都有和搭档感情好的要求，那么怎么和自己的搭档宝可梦的感情好起来呢？

在路上打开“心情”画面，就可以随时和搭档皮卡丘／伊布互动。互动的次数越多，和搭档越亲密。当和搭档变得要好后，搭档有时会主动靠过来和玩家击掌，有时还会将它从别处拾来的礼物送给你。总之，好事似乎不少。



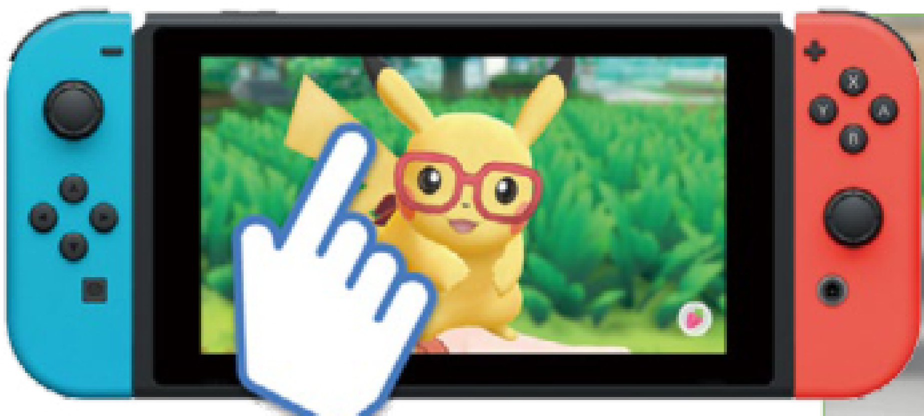
▲使用Joy-Con移动光标来选择想要互动的地方。按A键的同时挥动Joy-Con即可抚摸搭档。





▲感情加深后，搭档有时会送你礼物。

◀反复互动与搭档变得更加亲密之后，它有时也会自己凑过来。



▲便携模式下，可以通过触摸屏直接与搭档互动。



▶搭档的表情十分丰富，有时会露出很有意思的表情。

改变发型



我们除了为搭档宝可梦更换服装及饰品，还可以改变它的发型。可以试着在便携模式下通过触摸屏来抚摸搭档的“头发”，而它的发型也会根据不同的触摸方式而生成各式各样的发型。至于怎样的抚摸方式会带来怎样的效果，就请不断与它互动、不断尝试吧。另外，虽然官方设定的出发点很好，但已经可以预见一大波恶意满满的奇怪发型在酝酿中了……



与《精灵宝可梦 GO》联动



▲在“GO Park”的前台选择“带宝可梦来”，即可在《宝可梦GO》选择宝可梦传过来。



▲阿罗拉形态的宝可梦也会通过和来自阿罗拉的训练家交换获得。

这个功能鉴于大多数国内玩家因为某种原因用不上，这里就只做简要介绍：《宝可梦 Let's Go》和《宝可梦 GO》通过蓝牙相连，传来的宝可梦会出现在名为“Go Park”的地方。

Go Park 在浅红市，有 20 个区域，每个区域可容纳 50 只宝可梦，也就是说这里可以总共寄放 1000 只宝可梦。在这里将传来的宝可梦收服后，就会正式成为《宝可梦 Let's Go》中玩家自己的宝可梦。可联动的《宝可梦 GO》账号不限，谁的账号都可以传。

游乐区迷你游戏

在 GO Park 的同一个区域内寄放 25 只以上同样的宝可梦，就可以在游乐区挑战小游戏。完成小游戏后会获得道具“糖果”作为奖励——要从《宝可梦 GO》带来超过 25 只宝可梦才行。



▲在限定时间内带着宝可梦们到达终点，宝可梦们一开始是分散着的，主角靠近后就会跟到主角身后。



▲有时会有宝可梦来捣乱，不小心碰到它们，原本跟在身后的宝可梦们就会由于惊讶而东奔西跑。

TIPS “《精灵宝可梦》系列”在制作中会参照大量现实中的要素，如少男少女的流行穿着、动物的生态习性等。而捡拾礼物给主人的设定，明显来自于现实中的猫——放心，宝可梦绝不会像喵星人那样带回死鸟、死老鼠这些重口礼物的。

如梦似幻的彩虹之城——玉虹市



▲百货公司

玉虹市是关都地区的中心大城市之一，西接 16 号路与 17 号路的大坡道，东邻金黄市，游戏城和百货公司都是这里的标志性地点，并有主打草属性的玉虹道馆。此外，火箭队的人也在此随处可见。



▲玉虹道馆馆主莉佳和她的主力宝可梦臭臭花。



分类：螺帽宝可梦　属性：钢
身高：0.2m　体重：8.0kg

美录坦

尽管各种情报都指向本作会是遵照原作又面向轻度玩家的重制版，但本作还是意外地公布了新的宝可梦。

美录坦的身体大部分由液态金属构成，会用液态的手脚来侵蚀其他金属并吸收到自己体内。并能把从外部吸收到的金属转化为电能，除了用来维持身体机能，还能从眼睛发射出去攻击对手。此外还有这丰富的表情和天真无邪的好奇心。目前有许多训练家目击到变身为美录坦的百变怪。

获得美录坦的方法

要遇到美录坦，需要《精灵宝可梦 GO》中的道具“神秘盒子”，该道具通过把宝可梦从《宝可梦 GO》传送至《宝可梦 Let's Go》获得。

在第一次传送宝可梦时，玩家可以获得神秘盒子。每个玩家只能同时持有 1 个神秘盒子。

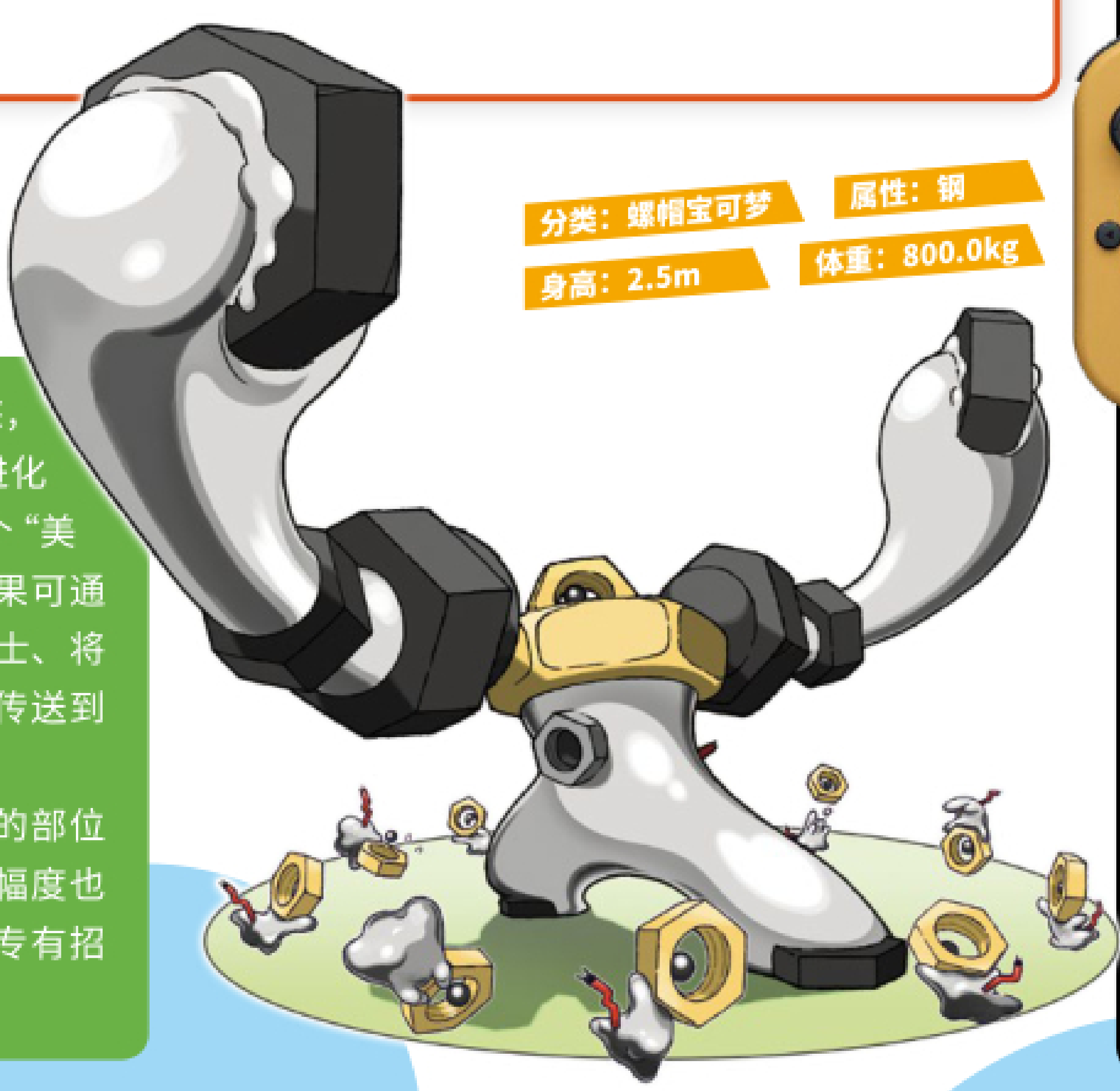
在《宝可梦 GO》中使用神秘盒子后，美录坦就会在使用了神秘盒子的玩家周围出现一段时间，点触再投掷精灵球，就可以收服。

神秘盒子使用后将暂时无法再次使用，经过一段时间后向《宝可梦 Let's Go》传送宝可梦，便可再次使用“神秘盒子”。

美录梅塔

美录梅塔是美录坦的进化形态，幻兽进化在系列史上还是第一次。进化的方式是在《宝可梦 GO》中用 400 个“美录坦的糖果”让美录坦进化，该糖果可通过捕捉美录坦、将美录坦传送给博士、将美录坦设为伙伴后同行、把美录坦传送到本作、交换美录坦等方式获得。

因为美录梅塔的身体上可活动的部位由液状金属构成，因此手臂的弯曲幅度也更大，拳击力度也相应很大，并有专有招式钢拳双击。



分类：螺帽宝可梦　属性：钢
身高：2.5m　体重：800.0kg

传说的宝可梦

被玩家们称为“神兽”的传说的宝可梦，七个世代下来数量已经很可观了。不过在初代还很少，而流程中可以遇到的三只神鸟：急冻鸟、闪电鸟和火焰鸟，就是传说的宝可梦。和普通宝可梦直接进入收服不同，面对传说的宝可梦，先会进入战斗，战胜它们才可以进行捕捉。



▲传说的宝可梦出场都气势十足。

不支持云存档

任天堂在公布有关 NS 在线会员服务时所提到的，就是《精灵宝可梦 Let's Go》不支持云存档，原因是防止出现复制宝可梦等利用恢复存档来作弊的行为。

《精灵宝可梦 Let's Go》特别套装

任天堂为《精灵宝可梦 Let's Go》推出的特别套装，包括限定 NS 主机（配有皮卡丘／伊布色调的 Joy-Con）、《精灵宝可梦 Let's Go 皮卡丘》或《精灵宝可梦 Let's Go 伊布》的游戏，以及“精灵球 Plus”。



▲限定主机的正面



▲底座的背面图案

文 稀饭 美编 Juxi



Fallout 76

Our Future Begins

自今年 E3 公布以来，《辐射 76》在这几个月里陆陆续续透露了不少关于游戏当中的情报，抛开系列真饭们对于多人在线游戏这个基本框架的质疑，光从内容来看，本作的确在沿袭《辐射 4》系统设定的前提下，加入了一些创新要素。目前本作已经于 10 月 23 日开始在 Xbox One 平台上抢先进行了 BETA 测试，并且随后也在 10 月 30 日开始了全平台测试，从国内预约玩家们的反馈来看，连线情况比较复杂，各位玩家要做好需要用加速器手段来玩本作的心理准备。而在本期前线里，我们将归纳一下本作在近期和之前在雷神嘉年华上透露的情报，以方便大家更为全面地了解本作。

PS4 XOne

辐射 76		Bethesda	
Fallout 76		角色扮演	美版
2018 年 11 月 14 日	多人在线	对应周边未定	
售价为 59.99 美元			

现有情报归纳



▲划重点！将来《辐射 76》出了之后要考的！（误）

设定部分情报

1.《辐射 76》的故事发生在西弗吉尼亚（West Virginia）。现实中这是一个白人居民占绝大多数的州，以产煤而著称。但在游戏当中，这里除了有宜人的自然风光和大量的资源，也有不少政府秘密项目残留在这里——其中包括了在本作当中占有重要地位的核弹井。

2. 本作的时间点设定在游戏故事中的核战过去 25 年后，也就是 2102 年，是目前《辐射》系列当中时间点最靠前的作品，可以被视为是其他所有《辐射》作品的前传——可惜《辐射 76》的游戏核心并不是讲故事。

3. 玩家角色所属的避难所是 76 号，这是一个相对少见的受控避难所，里面的居民都是经过精心挑选，因为他们需要在核战爆发后，成为重建美国的核心力量。在游戏的开场中，因为已经到达预定中的“重生日”（Reclamation Day，也有“开垦日”的意思），玩家扮演的避难所居民们也必须重新回到被核战毁灭的地表世界，恢复这片土地上的人类文明。

© 2018 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Trademarks belong to their respective owners. All Rights Reserved.

系统部分情报

1. 正如前文所提到的那样，《辐射76》是一款需要全程联网的多人在线游戏。虽然在游戏公布这一特点后，有粉丝发起了为本作加入单机内容的请愿，但目前看来Bethesda还没有进行这方面修改的打算。

笔者个人看法是与其强行在架构已经定型的《辐射76》里加剧情，还不如安心多等几年让他们做一个《辐射5》算了。

2. 因为上文提到的原因，本作没有一般意义上的人类NPC，但会有机器人NPC，一些立体投影录像和电脑终端中的文档则担任了叙事的任务，玩家们需要从这些内容当中拼凑推导出不同地点中发生的故事。

3. 虽然是多人在线游戏，但《辐射76》没有采用《魔兽世界》那样的MMORPG模式，更类似于《GTA Online》，玩家们会被随机放进某一个公共服务器当中，而同一个服务器中的玩家数量是相对有限的，所以玩家之间互相遭遇的情况可能会比大家预想中的要少。



▲大部分情况，玩家可能都是在孤身探索和建造，体验和玩《辐射4》时比较类似。

4. 在游戏发售的时候，《辐射76》将只有公共服务器，意味着玩家暂时还不能够开启一个私人服务器。但作为本作制作人的Todd Howard已经承诺将会在不久后开启私人服务器功能，一开始不提供这个功能，是为了让制作组有更多机会测试公共服务器的实际运行情况。在私人服务器功能开启后，玩家就可以创造一个只有自己和受邀请的好友才能进入的单独世界，从而有效避免公共服务器中会出现的PVP情况。

5. 作为在Bethesda接手“《辐射》系列”后加入的特色系统之一，V.A.T.S.在本作当中有一定的变化，原本在《辐射4》中进入V.A.T.S.状态时，时间流逝会减缓，以方便玩家选择要瞄准敌人身上的哪个部位，而在本作当中，这个系统干脆是实时的，虽然使用难度变高了，但仍然可以在一定程度上帮助不擅长射击的玩家瞄准敌人攻击，攻击特定部位的功能也得到了保留（需要用特定的Perk解锁），也意味着角色不同部位受伤时会产生不同负面效果这一设定也应该继续会在这一作出现。



▲因为取消了减缓时间流逝的设定，在《辐射76》中V.A.T.S.的使用体验可能不如之前系列作品中那么从容，但对于不擅长射击的玩家来说，堆高精准属性来提升V.A.T.S.状态下的命中率仍然是最好的选择。

6. 《辐射4》中引入的据点建设系统在本作当中得到了扩展，玩家现在可以在地图上面的任何地方建设自己的据点，并且通过《辐射76》中新加入的C.A.M.P.装置，玩家能够把自己建设好的据点直接整个打包带走，从而避免搬一次家就要重头再来的麻烦。另外C.A.M.P.也能够记下玩家据点的制作蓝图，一旦营地不幸被摧毁，玩家也能够快速按照原样将其重建起来。

7. 因为游戏故事当中的设定，西弗吉尼亚地图上有着为数不少的核弹发射井，玩家在击杀怪物时，偶然会拿到核弹发射码的碎片，只要凑出整个发射码，玩家就可以前往导弹发射井处，对特定的地点发射核弹。核弹不但会摧毁命中地点处一定范围内的场景，还会让其变成了特殊的辐射环境，玩家能够在其中寻找到许多稀有的资源。不过机遇和风险是并存的，这种环境中也会吸引来强大的怪物，加上强烈的辐射，玩家必须得有足够强大的装备和足够充足的准备，才能在其中全身而退。

8. 游戏中有拍照模式，玩家还可以选择自己角色的动作和表情。



▲摆个好POSE！



■为了庆祝这一天的到来，76号避难所当中还专门举行了派对。

4. 游戏中玩家会遇到大量因为辐射或其他各种原因而产生的怪物，相当一部分来自于弗吉尼亚地区的民间传说，例如天蛾人（Mothman）、弗拉特伍兹怪物（Flatwoods monster）和格拉夫顿巨兽（The Beast of Grafton）等等。

5. 因为故事发生在西弗吉尼亚，很多现实当中存在的地点也会出现，包括绿蔷薇度假村（The Greenbrier），新河峡大桥（New River Gorge Bridge）和卡姆登公园（Camden Park）等等。不过按照背景设定，玩家遇到这些地点时，它们应该都是处于废弃状态，说不定还成为了怪物的巢穴。



▶《辐射76》中的绿蔷薇度假村，在现实中这是一个弗吉尼亚的著名旅游地点。

TIPS | Reclamation这个词也有“废物回收”的意思，所以按照《辐射》近几作的玩法核心来看，我们也可以把Reclamation Day翻译成“捡垃圾日”（笑）。

最近公布情报



▲今年的雷神嘉年华上公布的《辐射 76》信息，是本作继 E3 上现身之后干货最多的。

1.《辐射 76》把系列当中非常有代表性的 S.P.E.C.I.A.L. 系统进行了改革，在保留这 7 个字母对应的 7 种属性的同时，对 Perk 的获得和学习都进行了更改。首先，玩家在升级后，会获得一个属性点，需要选择投入到七个属性的其中一个当中，之后玩家还需要选择一个对应这个属性的 Perk 卡片，这和《辐射 4》的升级后只能选择提升属性或提升 Perk 的设定有点不一样。

然后，在升级到特定的等级时，玩家们会获得“Perk 包”，玩家在里面会随机抽选到 4 张对应各种 Perk 的卡片，只要玩家装备上这些卡片，就会获得对应的增益。但是 Perk 包中获得的 Perk 卡片有很大的随机性，如果说前文提到的升级后选取 Perk 卡片部分是固定获得玩家想要的方向的增益，那么 Perk 包更像是一次意外收获，玩家有可能会获得能够立刻用上的卡片，但也有可能会获得一些需要再升个几级之后才能用上的卡片。

但是 Perk 卡的装备会受到属性的最大值影响，每一张 Perk 卡都会有一个属性要求值，玩家的属性不能低于这个值，否则不能装备。在此之上，属性的数值还代表着玩家装备 Perk 卡的最大值，例如一个角色有 6 点力量，那么他装备的所有力量属性 Perk 卡片总属性要求值也不能超过 6。



玩家在开包抽 Perk 卡片时，有时候会抽到相同的 Perk，如果这个 Perk 是可升级的，那么玩家就可以将两张卡片融合在一起，让其变成更强的 Perk。但这种融合也会让 Perk 卡片的属性要求值上升，所以玩家在融合之前需要考虑清楚自己的属性值能否符合得了融合后的 Perk 卡片对应的属性要求。

这个改动引来了一些系列粉丝的非议，但制作组也对这个系统的细节进行了澄清。

首先，虽然从里到外都透着一股氪金开包抽卡的味道，但是玩家不能够通过微交易买 Perk 卡包，只能够在升到特定等级时拿到，所以这不是一个捞钱的设定。

然后，这个设定之所以如此更改，是为了让 Perk 的选择上显得更有策略性，玩家不会再像是《辐射 4》里般的只是学了 Perk 就一直让其生效，而是需要针对自己的战术和面对的环境来去调整 Perk 的“卡组”，从而产生更多思考上的乐趣。

此外这个系统也让玩家在更改自己的战术风格时变得更自由，因为玩家不再需要通过技能点来学习 Perk，所以只要手上的卡片够多而且玩家的属性分布相对均匀，就可以瞬间从百米外爆头的精准步枪射手，变成 WAAAGH！一声就莽上去的大斧狂战士，而在《辐射 4》中想要做到这一点，玩家可能得升个几十级才有这种条件，因为有一些功能比较关键的 Perk 在某个属性技能树的深处，玩家得一步步把属性点加上去再点出来。

2. 虽然角色创造系统是基于《辐射 4》而开发，但《辐射 76》的角色创造系统在细节上有一些进化，例如根据 Todd Howard 所说，玩家的外观是随时可以在游戏当中更换的，无论是外貌还是性别全都可以改，而之前《辐射 4》里玩家最多只能改变外观，而且还只能通过特定 NPC 去改。

3. 在 S.P.E.C.I.A.L. 系统中，C 对应的“魅力”（Charisma）在《辐射 76》里功能有了比较大的变化，因为玩家基本上不会碰到需要用魅力来影响的 NPC，而玩家之间自然是没法用游戏里魅力属性来产生影响的，所以这个属性变成了一个类似于领导力的属性，魅力属性高的角色能够把一些 Perk 的效果分享给自己的队友，所以这个角色会成为团队的增益核心。





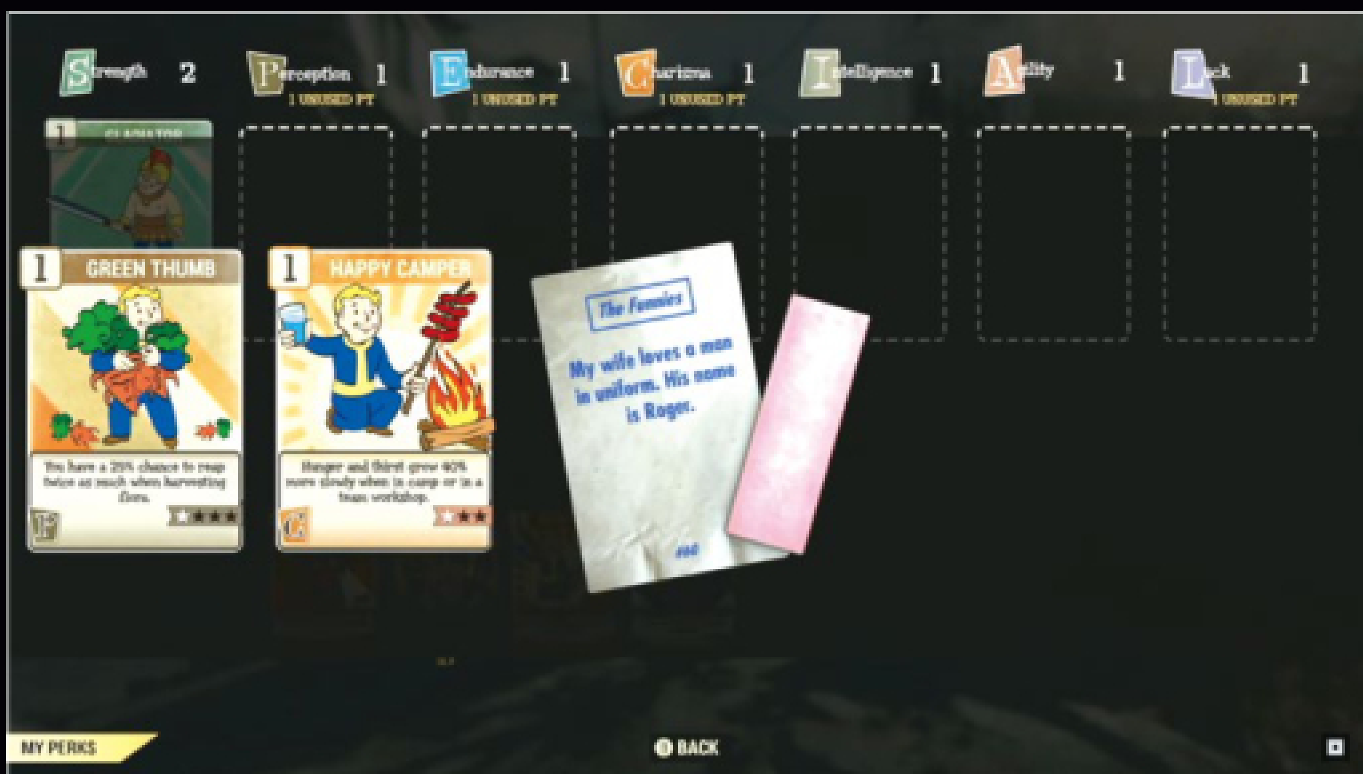


▲ Perk 包里的不同 Perk 卡片可以给予玩家更多的不同战术选择。

格拉夫顿巨兽在不同传说当中有着不同的外貌，其中一些传闻当中称其没有头，显然《辐射 76》中巨兽的造型采用了这个版本的传闻。
根据目前透露的情报来看，《辐射 76》中当玩家下线时，他的据点也会随之消失，只有玩家重新上线时才会出现，从而避免了玩家不在线时被“偷家”的问题。

4.《辐射 76》很可能没有等级上限，不过玩家在到达 50 级之后，就不会再获得属性点了，这意味着玩家的角色如果不通过一些特殊手段，是不能够把 7 项属性都提升到 15 点的，玩家必须在某方面有所侧重。但玩家还是可以在特定等级获得 Perk 包，所以尽管 Perk 卡片不少，但玩家只要持续玩下去，应该能够获得其中的大部分，并进行不同的卡片组合尝试。

PS：玩家在Perk包里还会获得一根口香糖，吃了可以稍微回复角色的饥饿值，而它的包装纸里还会写着一句笑话。这些笑话是随机的，而它们的创作者是Emil Pagliarulo，这位开发者不但是《辐射4》的首席设计师，来自《上古卷轴V 天际》的那句“经典”台词“直到我膝盖中了一箭”也是由他创作的。





▶对于友善状态下的玩家进行爆头攻击，产生的伤害其实相当有限。

5. 在本作宣布有联机内容之后，关于对 PVP 的忧虑言论就没有停止过。或许是有鉴于此，在雷神嘉年华的《辐射 76》采访上，Todd Howard 比较详细地讲了一下本作当中的 PVP 机制，和这个机制对于那些不想要 PVP 的玩家进行的照顾。

首先，两个玩家在一开始遭遇的时候，如果一方率先对另一方进行攻击，那么对手受到的伤害是很低的，也就是说在这个游戏里搞大火力碰面立刻秒人或是蹲墙角偷袭不是不行，但是收益并不大。

而在这种情况下，被攻击的玩家有两个选择。一个是立刻还击，这样游戏就会判定双方进入了真正的战斗当中，互相之间造成的伤害会恢复到正常水平。而一旦其中一方被杀死，活着的人能够拿到一些奖励，但失败者复活之后，系统会给予玩家复仇的悬赏，鼓励玩家回去扳回一城，如果成功，玩家则会获得双倍奖励。

但玩家也可以选择在被攻击之后立刻逃跑，不进行反击，这种情况下因为有伤害减免，所以被袭击的玩家理论上是比较容易逃脱的。而如果攻击一方死咬不放，在对方一直不还击的情况下继续追杀并最终击倒了逃跑的玩家，这个恶意攻击者不但没办法获得任何奖励，还会获得一个“谋杀”标记，地图上所有人都可以看到其所在的位置（以一颗红星显示），攻击者自己却没办法在地图上看到其他玩家所在之地。而且恶意攻击者还会被悬赏——关键的地方来了，如果有人达成悬赏解决了这个攻击者，攻击者会被扣除与悬赏金额相对应的瓶盖（“《辐射》系列”里的货币，大家应该都知道吧？）。

综上所述，除非两个玩家都想要 PVP，不然强行击杀没有对抗意愿的玩家是一件吃力不讨好的事情，虽然这个机制可能没有办法完全遏制恶意 PVP，但应该已经足以确保大部分玩家不会这么做，因为实在是太不值得了。

游戏中甚至加入了取消对玩家伤害的功能，这样子就可以避免某些恶意攻击者在玩家与怪物战斗时强行跳入火力网中，用“碰瓷”的方式来把



▲《辐射 76》刚刚公布时展示了一位玩家用古老的火枪击败了武装到牙齿的对手，就是对 PVP 伤害平衡机制的体现。

别人拖进 PVP 状态中。制作组甚至考虑到了装备差距的问题，游戏当中的伤害幅度采用了双重机制，玩家在对抗怪物时用的是标准的 RPG 机制，但 PVP 的时候，双方的杀伤力会变得更加平衡，一个身穿动力装甲手拿加特林的玩家自然是比较强大的，但如果他被手持小刀的玩家背后来了一套偷袭，它也会受到重创。所以 PVP 当中玩家之间的战斗力会变得更均衡，等级高装备好的玩家的确是有优势，但并不会完全碾压那些一穷二白的新手。

另外游戏当中也调整了死亡后的惩罚机制，虽然一开始他们想要完全没有任何惩罚，但体验上又觉得不太对，所以最后权衡了一下，决定只让玩家在死亡时掉落身上的所有垃圾，装备、护甲和动力装甲之类的内容是不会掉落的。这样玩家当破烂王的时候还是需要考虑一下自己角色的处境和生命安全，毕竟一死那就得花好些功夫才能把垃圾再捡回来，又或是干脆就被别人捡走了。

6. 游戏当中的快速移动似乎也变得更加自由，玩家可以快速移动到地图上的绝大多数地方，但是距离比较近的地点或是某些特定地点——例如 76 号避难所是免费的，而一些相对较远的地方在快速移动过去的时候需要付出一点瓶盖。不过玩家们要记得，本作当中几乎不存在真正意义上的友善环境，如果玩家不作任何准备就快速移动到一个陌生的地点，很可能刚加载完就发现自己被怪物给包围了。

7. 当玩家的角色吸收了太多辐射之后，可能会发生变异，从而获得一些特殊的能力。例如有一种变异叫做“中空骨骼”（Bird Bones），会让玩家的角色力量下降，但是会让角色跳得更高，听起来风格非常类似于《辐射 4》之前的系列作品中的一些特定的 Perk，同时具有增益和减益效果。目前并不清楚变异是否是可以逆转的，不过理论上应该是可以的。

8. 在 BETA 测试即将开始之前的 10 月上旬，Bethesda 也邀请了数家国外媒体试玩《辐射 76》的 DEMO，展示了不少上文当中提到的内容，同时也有媒体展示出了本作的大地图外观，在这篇“前线狙击”的最后，就让我们来看看这张地图的样子吧。



TIPS 和《辐射 4》不太一样，《辐射 76》中 S.P.E.C.I.A.L. 里的单个属性，能够通过升级给予的技能点提升到的最大值从 10 提高到了 15。
Perk 卡片的数量超过了 100 种，有些是《辐射 4》里就有的，有些是新的，所以玩家们可以体验到很多不同的角色。

文 三味线 美编 咕噜



官方不费余力的宣传表明了本作在今年NS游戏阵容当中举足轻重的地位，作为火爆欧美市场的乱斗IP最新作，《任天堂明星大乱斗 特别版》无愧于“史上最强”这四个大字，承上——它收录了完整的历代角色与战斗地图，系统精髓也一脉相承，启下——它大胆加入了全新的动作元素，玩法模式更多，联机乐趣更足，如此丰厚扎实的内容，绝对是系列粉丝们不容错过的一款优质大作。

情报汇总

●登场角色为系列史上最多，目前已经公布了68名角色（不包含衍生斗士）。
●加入了新的动作元素，比如空中回避、小跳攻击、完美防御罩、1on1受伤等。
●增加了新的宝可梦、道具以及辅助模型角色。
●本作支持使用NGC手柄游玩，过去发售的所有《大乱斗》amiibo皆可使用。

NS			
任天堂明星大乱斗 特别版		Nintendo	
大乱斗スマッシュブラザ - ズ SPECIAL		动作	中文版
2018年12月7日	本地1~2人，在线1~8人	对应amiibo	
售价为7776日元			

新斗士陆续公布



SIMON

1986年初代《恶魔城》的主人公，是一名拥有特殊血统的吸血鬼猎人，为了打倒复活的吸血鬼Dracula而只身闯进古堡。

特色：其武器神圣之鞭的攻击距离较长，能够造成范围伤害，还能用来勾住场地边缘返回场中。另外，使用十字架、斧头、圣水等飞行道具也是SIMON的攻击手段。



RICHTER

在1993年《恶魔城Dracula X 血之轮回》中登场的角色，曾经封印过吸血鬼Dracula，他的年代处于SIMON故事的数百年之后。

特点：作为SIMON的衍生斗士登场，基本的攻击方式与SIMON相似，不过动作上会稍有不同。下必杀技“圣水”变为了蓝色火焰。

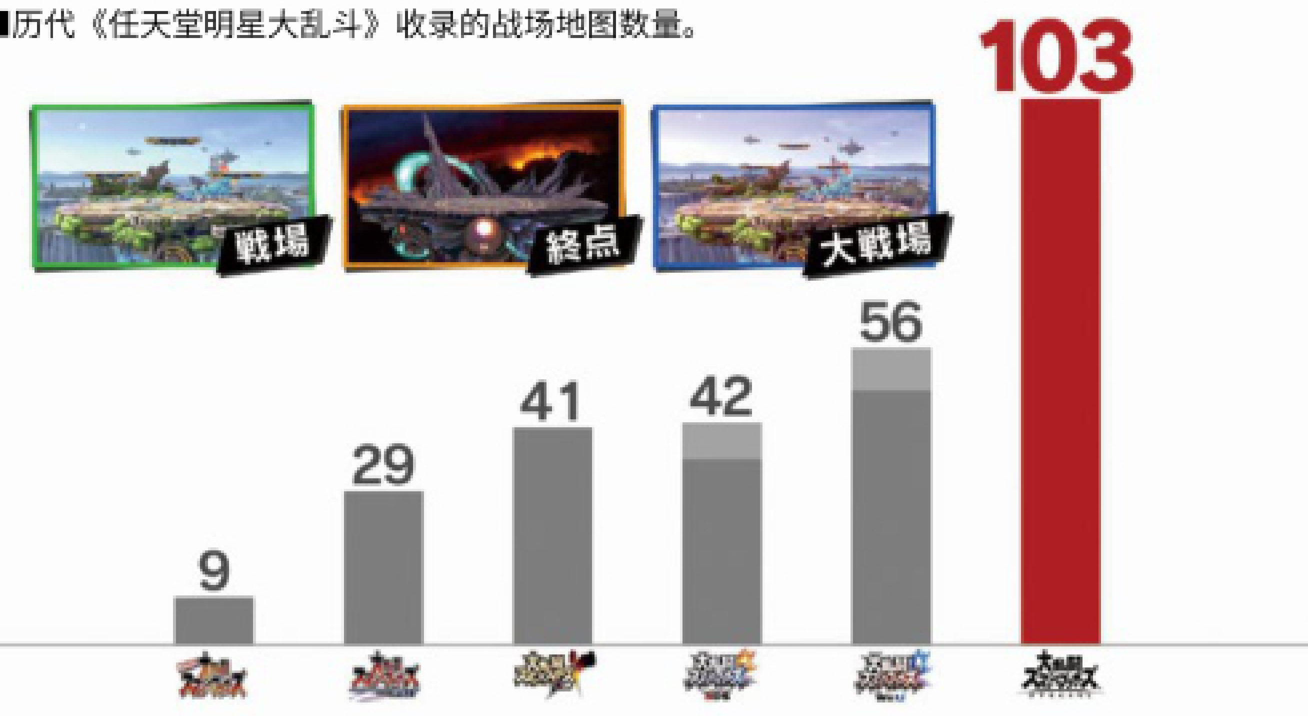
© 2018 Nintendo
Original Game:©Nintendo/HAL Laboratory,Inc.
Characters:©Nintendo/HAL Laboratory,Inc./Pokémon./Creatures Inc./GAME FREAK inc./SHIGESATO ITOI/APE inc./INTELLIGENT SYSTEMS/Konami Digital Entertainment/SEGA/CAPCOM CO.,LTD./BANDAI NAMCO Entertainment Inc./MONOLITHSOFT/CAPCOM U.S.A.,INC./SQUARE ENIX CO.,LTD.

超过100张的战场地图

“《大乱斗》系列”每出一作都会增加不少新地图，Wii U 上的前作加上 DLC 一共有 56 张图，而本作则远超这个数，达到了惊人的 103 张。另外，每张地图除了初始形态还有“战场化”、“终点化”这两种形态，官方宣称玩家实际能够体验到的场地将超过 300 个，而且值得一提的是，这些地图从一开始便已经全部解锁，省去了玩家开荒的时间。



■历代《任天堂明星大乱斗》收录的战场地图数量。



战场机关

本作的战场设有各种机关，随时都有可能会影响战局，机关可以在设置内自由开关，想单纯地战斗还是希望有更多的意外乐趣，任凭玩家选择。







库洛姆

3DS 平台《火焰之纹章 觉醒》中伊利斯圣王国的王子，身上流淌着英雄王的血液，背负着守护王国的使命。

特点：作为罗伊的衍生斗士登场，武器是祖传圣剑“法尔西昂”，擅长近身作战。其必杀技“觉醒天空”与原作招式“天空”一样，先冲撞对手再施予猛烈的剑斩攻击。



库鲁鲁王

在 1994 年《森喜刚国度》中登场的反派角色，是 Kremling 军团的 BOSS，曾抢夺过森喜刚的香蕉，为人有点小狡猾，会在战斗中假装被打败。

特点：手持的海盗加农炮与可投掷的王冠是他的远程武器，其硕大的腹部可以突出进行反击，是一名能力全面的角色。必杀技是操纵大型兵器释放“爆裂射线炮”，在播片中威力高到可以轰爆整个 DK 岛……

TIPS 制作人樱井政博在官方宣传影像中公开了本作的主界面，其中有一项特殊玩法模式打了马赛克，详情仍未公布。

战场转移

战场转移是本作新增的一项功能，玩家在进入战斗之前选择两张地图，战斗时便会发生场地转移——原本的战场在一阵白光之后变成了另一个战场。这个设定能让对战双方各选一张自己喜欢或擅长的地图，不仅更加公平，同时也增添了游戏的乐趣。





多姿多彩的玩法模式

容纳 32 支队伍的团体赛



本作实装了团体赛模式，最多可让 32 支队伍相互进行淘汰赛，最终决出冠军队伍。这里需要说明的是，队伍并非多名玩家组成的队伍，而是一名玩家使用 3 个或 5 个角色的队伍，对战形式基本分为 3Vs.3 与 5Vs.5 这两种。

团体赛的形式可以自由编辑，比如多少玩家、多少 NPC 参赛等等，设置完毕后会自动生成淘汰赛程表。



限制角色使用的特殊乱斗

在特殊乱斗模式下，玩家不能使用相同的角色对战，用过的角色在下一场战斗中也不能再选。在这样的赛制下，玩家擅长的角色越多就越有优势，当然，抢先选对手擅长的角色来限制其发挥也是一种不错的战术。



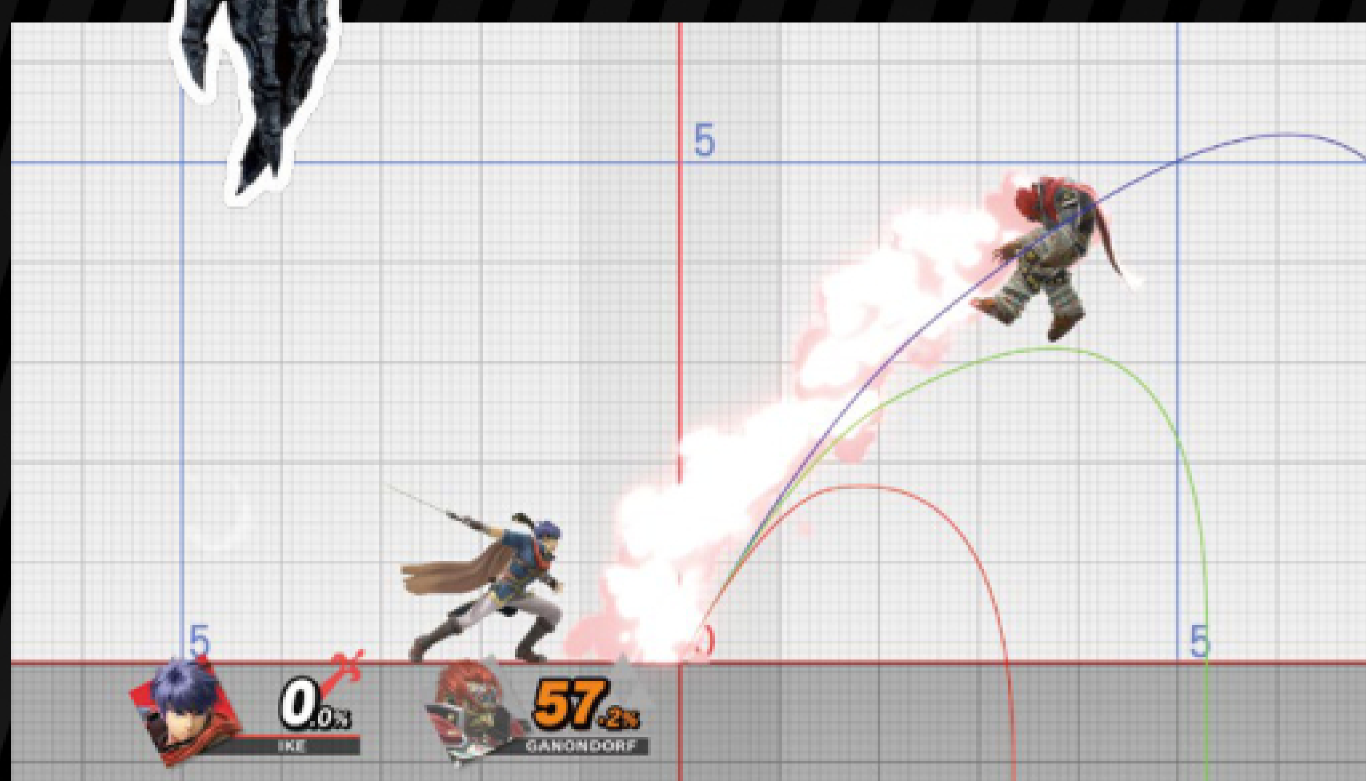


黑暗萨姆斯

来自《银河战士 Prime》系列”，以萨姆斯的基因为基础而诞生的黑暗战士，拥有高度智慧。

特点：作为萨姆斯的衍生斗士登场，外表酷似萨姆斯，但细节上却有所不同，比如动作更具漂浮感、在地上进行回避时也不会蜷缩身体变成“球”，并且使用的导弹与炸弹也不同于萨姆斯。

方便查看数据的训练模式



训练模式为玩家提供了便利的战斗场地，场地背景由一个个方格组成，可以测量角色的攻击范围、对手中招后飞出的距离，后者还会显示不同颜色的辅助弧线，红线表示受到 0% 伤害时的击飞距离，蓝线则表示受到 100% 伤害时的击飞距离，非常直观，方便玩家理解角色们的一招一式。

指定对战目标的经典模式

简而言之就是一人游玩的模式，玩家可以自定义想要对战的角色，他们各自设有关卡，可以在固定的场地与之对战。







西施惠

“《动物之森》系列”中颇具人气的村长小秘书，深受村民们的爱戴，总会耐心地与他人交谈并且给出建议。

特点：把在村子中发现的各种物品当做武器，努力认真地战斗。横向必杀技“钓竿”既可以把对手拉到身边，也能当成是返回场地的一种手段。

《怪物猎人》系列

雄火龙参战

本作已经公布了不少作为特别嘉宾登场的宝可梦、辅助模型角色，不过其中最吸引人眼球的莫过于来自“《怪物猎人》系列”的高人气怪物——雄火龙。雄火龙不仅是本作的 BOSS 之一，同时也会作为辅助模型角色出现，是系列首个身兼两角的角色，它在游戏当中的攻击动作有飞行冲撞、咆哮、喷火球等，庞大的体型非常具有魄力。





800首以上的游戏乐曲

以往作品中战斗场地只能播放固定乐曲的设定被打破，本作将同系列的音乐都整合在了一起，选择也变得更加自由，比如玩家在《塞尔达》的地图中战斗，便可指定播放该系列已经实装的任意音乐。而本作惊人的乐曲数量也算是一大噱头了，一共收录了 800 首以上，如果连续播放能播二十多小时，如此良心的音乐阵容，其收藏价值自然也不言而喻。



游见识 PREVIEW & REVIEW 前线狙击

TIPS 为了方便玩家欣赏本作数量众多的音乐，游戏当中设置了特别的播放模式，支持切歌、暂停、循环等基础功能。



黄金眼

GOLDEN EYE

■COS 御剑平四郎　■出自《灵魂能力VI》
■Coser 纱迦　■插画 西达cida

游戏月旦评

乐高 DC 超级反派
LEGO DC Super-Villains



NS/PS4/XOne

[22]

■WB Games　■动作冒险
■2018年10月16日　■中文版

游戏简介：本作是自《乐高蝙蝠侠 3》以来久违的 DC 乐高游戏，讲述发生在《乐高蝙蝠侠 3》之后的故事。在本作里玩家所扮演的不再是超级英雄们，而是与和英雄们作对的知名反派莱克斯 · 卢瑟、小丑等人，他们一起为了从“犯罪辛迪加”和达克赛德手中拯救世界而奋战。

·酣畅爽快　·家庭悠闲

优点
· 原作彩蛋层出不穷
· 有诚意的动作模组
· 个性十足的角色

缺点
· 自动退出游戏的 BUG
· 载具手感有待加强

作为 DC 久违的乐高游戏，无论是游戏流程长度还是大多数角色重制后的动作模组都能看出制作组的诚意，关卡的设计也较之以前的“《乐高》系列”有所进步，无论是神速力里收集部件还是 BOSS 的追逐战都别有一番风味。剧情有不少《邪恶永恒》的影子在其中，**层出不穷的彩蛋和角色的自我吐槽趣味性十足，**玩家角色的真正身分更是叫人大吃一惊。非主线的大地图除了熟悉的哥谭市之外还有隔壁的大都会、堪萨斯甚至是天启星能够让玩家来进行探索。



▲化身反派拯救世界！

你可以说本作是《乐高》DC 漫改系列又一款流水线的作品，但无法否认多达 174 名可用角色的良心，以及游戏中各种梗和彩蛋的用心。当主角变为反派，在乐高的世界中大肆破坏便更加肆无忌惮。另外，自定义角色可以进入剧情关卡的设计让人有一种和 DC 反派们共同作战的代入感。

沐枫

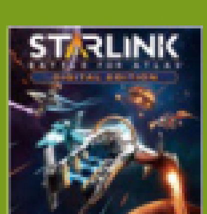
乍一看本作似乎披着一件儿童游戏的外衣，但实际上给成年玩家玩却并不会感觉无聊，游戏解谜方式花样繁多且颇为有趣。人物互动和攻击方式具有 DC 原著人物特色，再加上豪华的配音阵容让许多原作粉丝也能产生认同感。不过有时会因为缺乏提示而卡关，略微影响游玩的流畅感。

STEAM 评论 COMMENTS

辰瑞 评《乐高 DC 超级反派》
这是第一款完全聚焦于反派的乐高游戏，也是第一款以玩家定制角色来完成主线故事的乐高游戏。

cowalpha 评《乐高 DC 超级反派》
与漫威相比，DC 系列的反派更注重心理健康。

银河联军 阿特拉斯之战
Starlink: Battle for Atlas



NS/PS4/XOne

[22]

■Ubisoft　■动作冒险
■2018年10月16日　■中文版

游戏简介：本作是由育碧出品的星际冒险游戏，玩家在游戏中扮演星链组织的一员，为了将阿特拉斯从军团的控制解放出来而进行冒险。游戏提供了名为 Starlink 的实体周边玩具，该玩具还可以和游戏进行互动游玩。另外，星际火狐飞行员以及相关任务由 NS 版独占。

·酣畅爽快　·家庭悠闲　·枪战射击

优点
· 驾驶战斗手感优秀
· Starlink 玩法独特
· 太空冒险氛围好

缺点
· 可游玩要素太少
· 重复游玩较多
· 各版本差异较大

如果你是因为不喜欢玩具飞船而拒绝本作，那么可能便会与这款短小精悍的太空题材作品失之交臂。能从星球表面直接飞到太空中，这种绝妙的飞行体验在同类型的作品中可不多。再加上游戏爽快的射击战斗手感以及育碧式的沙箱玩法，**仅仅是游戏本身的乐趣就非常足够了。**至于实体玩具与游戏的互动，可以说是锦上添花。不过，无论是玩法还是敌人的重复度都较高，好在游戏的体量不大，十多个小时即可完美结束这趟太空之旅。



▲和星际火狐一起在太空中遨游。

沐枫

周边与游戏深度结合的特殊玩法让人眼前一亮，但成也萧何败也萧何，物理更换星舰并不如数字版内直接切换来的方便，实体版入门包更贵却只配备少量的星舰与基础的武器、驾驶员，要想添加还需增加投入购买拓展包，新鲜度过后容易失去持续购买周边进行游玩的动力。

仲夏

本作有不少可定制要素，武器、改造等应有尽有，玩家可以通过刷刷刷来增强星舰和武器的实力。本作画面风格独有特色，尤其是突入 / 出大气层时的表现魄力十足。不过即便是最大字体，NS 版掌机模式下的字体还是太小，玩久了眼睛很容易累，希望该问题能在之后的更新中得到解决。

VG评论 COMMENTS

板哥放大了 评《银河联军 阿特拉斯之战》
个人心目中第一打飞机和开飞机游戏，满足男孩子 biubiu 的幻想和 siusiu 的飞行体验。

WithloveJ 评《银河联军 阿特拉斯之战》
本作在游玩初期会给人一种非常畅快新颖的感觉，但是进入中后期还是会落入“育碧公式化开放世界”的固有思路中。

哭泣之星
CRYSTAR



PS4

[23]

■Furyu ■动作角色扮演
■2018年10月18日 ■日版

游戏简介：本作是一款以“哭泣”为主题的黑暗风 RPG，故事讲述主人公错手杀死了妹妹，在悲恸之中与恶魔双子签订契约，踏上了探索“边狱”世界的旅程。游戏全程以精致的 3D 场景与人物角色呈现，玩家除了能够使用多样的技能，还能召唤帅气的守护者辅助战斗。

·剧情派 ·二次元萌 ·抖M专属

优点
· 故事精彩
· 画面惟美
· 音乐优质

缺点
· 角色动作僵硬
· 玩法单调
· 难度过低



8 本作有着很好的包装，人设、画面、音乐都属上游水准，再加上全程语音，视听体验值得点个赞。游戏最大的缺陷在于战斗方面，动作硬直过大使得角色很难操作自如，而无法受身、不能倒地追击等问题也严重影响了战斗的流畅度，给人一种强行增加难度的不适感。为本作挽回一点分数的是久弥直树执笔的剧本，故事后期持续高能的展开让人欲罢不能，大呼过瘾。总的来说，如果非要用一句话来形容本作，那就是——**这游戏哪里都好，就是不好玩。**


▲玩家可以召唤如同“替身”一样的守护者狂揍敌人。



8 作为日式 RPG，本作在剧情和人设上都可圈可点，对前 Key 社脚本作家久弥直树感兴趣的玩家可以尝试一下。然而其近乎于无的打击感、释放技能和回避时莫名其妙的硬直以及略显简陋的 UI，种种显而易见的缺点都给本作的战斗部分大打折扣，实在是难以让人满意。



7 精美的人设还有动听的 BGM 使得本作有着非常吸引眼球卖相，而且故事剧本也比起大多数单纯以美少女为卖点的日式游戏精彩得多。不过战斗部分却让人失望，战斗爽快度几乎为零，大部分技能几乎毫无意义，场地大而空虚且有很多没用的分岔路等等，作为游戏的体验并不佳。

网友评论 COMMENTS

推倒穹 评《哭泣之星》
本作的故事有点 Key 社的味道，故事不长但还是不错，有点虐的剧情，整体来说还算满意。

谎言公主与失明王子 评《哭泣之星》
现实已经很残酷了，为什么还要玩绝望的故事。

灵魂能力VI
SOULCALIBUR VI



PS4/XOne

[27]

■BNEI ■格斗
■2018年10月18日 ■中文版

游戏简介：地球上最好的 3D 刀剑格斗游戏系列的最新作！虽然名为 6，但实际上是将时间线于《灵魂能力》初代重启。游戏在对战方面作出了重大改革，加入了适合新手使用的反攻刃击。单机方面保留了故事、街机、自创角色和任务这四大模式，还有多项改进。

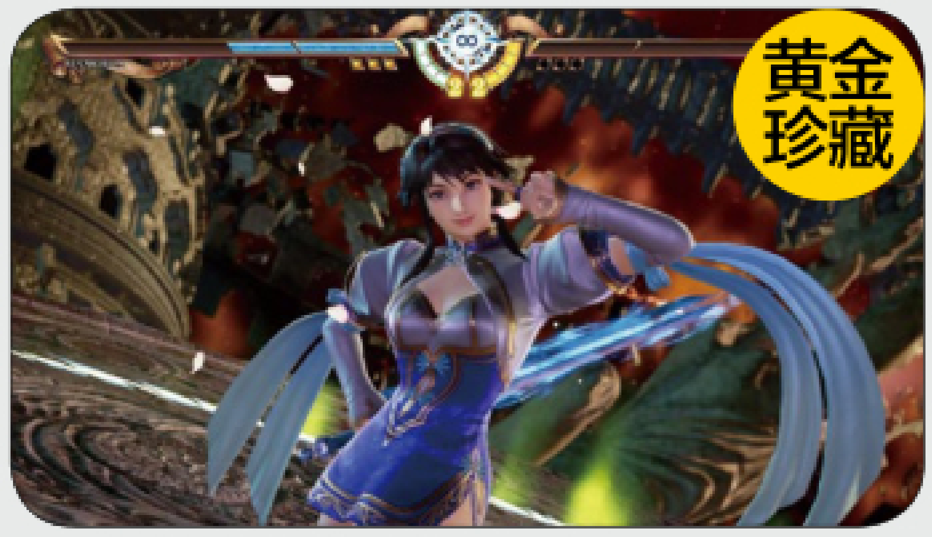
·经典再续 ·剧情派 ·竞技对战

优点
· 全新系统不失平衡
· 故事模式分量十足
· 任务模式玩点丰富

缺点
· 画质未达到顶级
· 自创角色部件不够多



10 从单机层面来说，本作是系列最好的一作。故事模式不仅是全程语音，而且有大量插画，将初代众多仅存在于设定中的剧情都一一呈现在玩家眼前。剧情方面在没有篡改原作设定的基础上，将灵剑一族、英雄王等后续作品才增加的情节很好地整合了进来，令 FANS 无比满意。**新的任务模式融合了大量的 RPG 要素，而且剧情也和故事模式有着良好互动**，十分用心。对战方面从目前来看也做得十分出色，不负满分游戏续作之名。



▲来自中国明朝的柴香华是本作的主人公之一。



9 本作在普通主机上的画面素质低于预期，素材拉近了看甚至有锯齿，但在高速的战斗中这个问题会被忽略，所以算是合理取巧。强调剧情的“魂之天秤”和“魂之编年史”模式虽然已经努力做出了丰富的体验，却只是更让人期望本作能有个像样的 RPG 模式。不过作为格斗游戏，本作的素质仍然毋庸置疑。



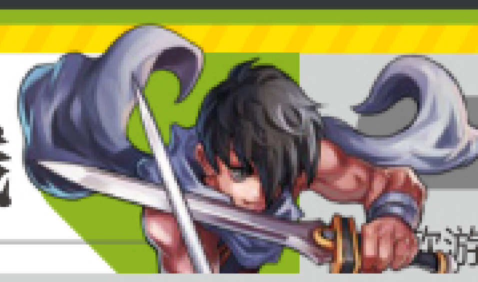
8 虽然是时隔 6 年的新作，但在画面表现方面并没有达到惊艳的水平，而两种主要游戏模式则缺乏新意，内容方面也略有滥竽充数之嫌，有强大的自定义功能但可用素材却偏少，练习模式的功能性也不够完善。反击之刃和必杀之刃系统的引入大幅提升了对战的演出效果，还让对战双方拥有了更多的攻防考量。

VG评论 COMMENTS

田园草民 评《灵魂能力VI》
毫无疑问的，这一次的《灵魂能力VI》完成了玩家们期待中的变化和进步。首次的同步中文化更消除了华语圈的玩家对此作的语言隔阂。

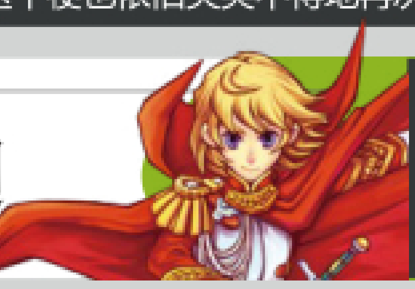
大师姐 评《灵魂能力VI》
格斗机制改变之后对新手算是照顾到家了，拉近了新手和老鸟之间的“鸿沟”。最难能可贵的是如今刀剑类的格斗游戏真的是太稀少了，且玩且珍惜吧！

三味线



本人作为麻枝准的粉丝，自然也对久弥直树这位与麻子各种纠缠的作家有过了解，《哭泣之星》虽然无法达到《Kanon》与《Sola》的高度，但也确实还是久弥的水准，至少故事设计上仍保留了他一贯以来的精妙（虽然很虐），而关于其笔下角色经常“灵魂出窍”这个梗也依旧哭笑不得地再次得到了体验。

纱迦



“《灵魂能力》系列”的铁杆粉丝，从 PS 时代的《魂之利刃》开始就一直如此，个人最喜欢的游戏角色索非蒂亚也来自这个系列。如果说早期作品最吸引我的地方是 CG、人设、剧情，那么从《灵魂能力Ⅱ》开始对战性成为了个人喜欢它的又一大理由。《灵魂能力Ⅴ》的时候我还参加过斗剧中国区预选赛，八强时输给了后来的亚军。

三日月



Rockstar 游戏的忠实粉丝，同时也是西部题材游戏爱好者，特别钟情于西部时代的武器，这辈子最大的梦想是能够摸一次 M1887。然而《荒野大救赎》中最满意的部分却是丧尸 DLC《亡灵噩梦》，期待能有朝一日在《荒野大救赎Ⅱ》再杀一次丧尸。

评分标准

本游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人 10 分，总分 30 分。

27~30分 的游戏为 **“黄金珍藏”**

24~26分 的游戏为 **“热血推荐”**

我的英雄学院 唯我正义

我的英雄学院 唯我正义



NS/PS4/XOne

[20]

■BNEI ■动作

■2018年10月25日 ■中文版

游戏简介：本作改编自堀越耕平所著的漫画《我的英雄学院》，故事模式的剧情与原作保持一致，讲述了主人公绿谷出久以偶像欧尔麦特为目标，在雄英学院成长、战斗的故事。除了主线剧情外，玩家还可操作在原作中登场过的角色进行线下和线上对战。

•fans向 •竞技对战 •动漫改编

优点：·角色能力还原 ·场景破坏效果出色

缺点：·角色动作不太流畅 ·可用角色较少 ·网络联机质量一般

作为一个粉丝向作品，本作在对原作角色的能力和战斗方式上的还原做得十分到位，不仅展现了角色的特点，战斗的流畅度也没有受到太大的影响。为了增加爽快度，本作在连招的按键和触发方式上下足了功夫，玩家能够很轻易地打出连贯的招式，而出色的场景破坏系统也进一步增强了战斗的临场感。**故事模式下的过场演出采用了漫画的形式来推进剧情，**虽然符合原作，但在演出效果上大打折扣，给人一种偷工减料的感觉。此外网络对战掉线和卡帧的情况也时有出现。



▲谁说女主是花瓶？三连大棒教做人！

虽然不是原作第一款改编的游戏，但却是系列第一款3D视角的对战类游戏。凭借着原作的高人气，相信改编的游戏作品将会越来越多。也正因为是第一款，本作20人的参战人数以及简陋的漫画式过场演出都不能让人完全满意。不过在角色招式以及游戏场景上做到了不错的还原。

游戏3D角色的建模比较精致，动作也十分流畅，特写镜头与台词的运用更是带来了不错的临场感，只可惜打击感偏弱，少了那么几分刺激。场景方面则稍显粗糙，不过有明显的破坏效果，为战斗场面增添了几分魄力。故事模式就比较敷衍了，用心制作的过场CG没几个，几乎全程PPT式播放。

荒野大救赎 Ⅱ

Red Dead Redemption Ⅱ



PS4/XOne

[29]

■Rockstar ■动作冒险

■2018年10月26日 ■中文版

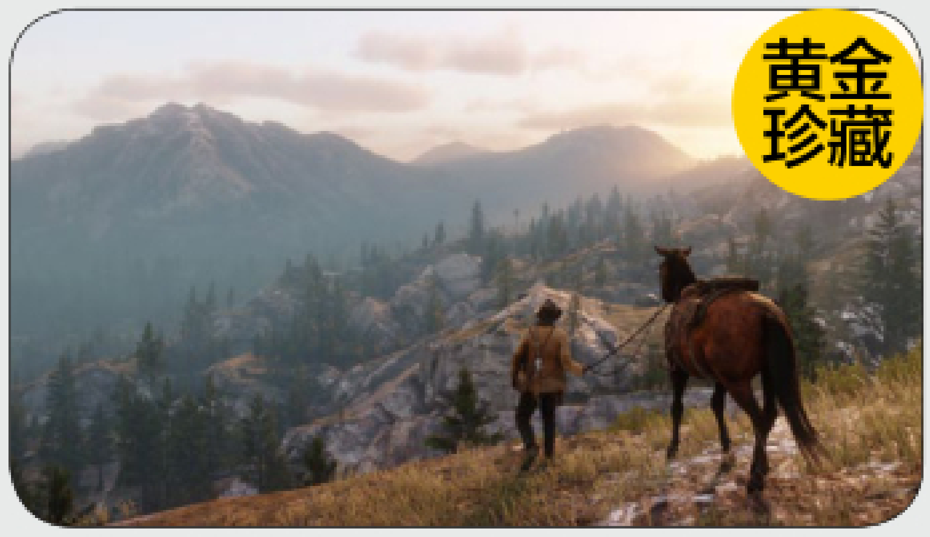
游戏简介：本作为2010年游戏《荒野大救赎》的续作，讲述了前作之前的故事。玩家扮演范德林德帮派的得力干将亚瑟·摩根，在1899年的美国大陆上经历蛮荒的西部时代最后的黄昏。玩家将探索19世纪末期的文明初开的美国，并谱写属于自己的西部故事。

•剧情派 •内容海量 •开放世界

优点：·栩栩如生的西部 ·震撼人心的剧情 ·海量的游戏内容

缺点：·教学引导不足 ·笨拙的操作手感

无论从画面还是其中的细节，本作都可以称得上是开放世界游戏的一块里程碑。美丽、庞大而且充满着细节的世界中充满着各种有趣的NPC、支线任务和随机事件等待着玩家去发掘。而作为一款结局“早已注定”的前传性质游戏，本作成功地塑造了众多令人印象深刻的角色和能给予玩家惊喜的故事。可惜本作的操作手感依然笨拙，而**真实却繁琐的游戏设定在增加玩家沉浸感的同时也影响了体验，**并不是所有玩家都能接受并乐在其中。



黄金珍藏

▲本作的画面非常出色，几乎每一帧远景画面都是照片级别。

整个游戏史上前所未有的体验，数量夸张的细节每一刻都令玩家感到惊喜，配合上真实材质，和浓厚“丁达尔效应”营造出的照片质感画面，无可比拟的真实。但太过真实也使得操作极为别扭，许多操作显得拖沓，环境复杂的情况下很容易出现误操作，需要习惯。

出色的画面表现，沉浸感无可挑剔的西部风情还有真实得让人发指的各种设定，这些优点都让本作成为当之无愧的年度游戏候补。可惜的是同样因为游戏过分追求真实感，导致游戏体验本身存在问题。不合理的按键设置，过多的组合键与场景互动让它成为一款需要玩家去主动适应的“烈马”。

克苏鲁的呼唤

Call of Cthulhu



PS4/XOne

[23]

■Focus Home Interactive ■动作冒险

■2018年10月30日 ■中文版

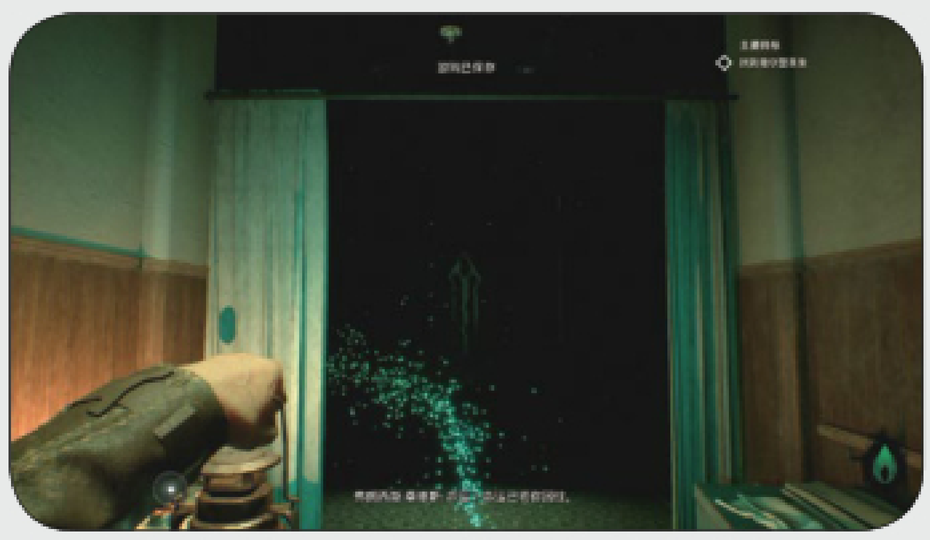
游戏简介：本作是一款由Cyanide开发的以克苏鲁神话为题材的探索类游戏，玩家在游戏里扮演侦探爱德华·皮尔斯，为了解开黑水岛上发生的神秘死亡事件而展开探险。在游戏里玩家将以第一人称代入爱德华的视角来体验故事，最终的选择将会让玩家迎来不同的结局。

•剧情派 •恐怖惊悚 •沉浸体验

优点：·高度还原的世界观 ·沉浸式游戏体验 ·多结局的耐玩性

缺点：·章节读盘时间略长 ·过场演出较粗糙

第一人称永远是最能让人代入到克苏鲁题材作品里的形式。本作的建模算不上十分精细，但是气氛的烘托、紧凑的节奏和叫人忍不住捏把冷汗的氛围，未知的事物无处不在，你永远不知道做出一个决定的下一秒会迎来什么。游戏里玩家与场景或者角色进行互动的成功与否都会受到主角技能的影响，并且游戏里绝不会设计出一条死路，不过这路怎么走，就取决于玩家的判断和主角技能与状态的高低了。**多结局的设置激发玩家多周目游戏的动力，隐藏要素的收集也是其中一大难点。**



▲为保SAN值而奋斗！

作为一个强调剧情的线性流程游戏，本作在惊悚和诡异气氛的打造上可谓恰到好处，喜欢克苏鲁题材作品的玩家应该会很快沉浸到游戏氛围之中，不过游戏中类似于RPG的能力数值虽然会在一定程度上影响流程的细节，但不会改变整体剧情走向，也有可能让玩家感到困惑，个人觉得有些多余。

无论是游戏系统、剧情、叙事手段还是游戏本身的氛围，本作都相当符合“克苏鲁”这个主题。角色能力值会影响流程的设定颇有新意，可惜的是制作组并没有针对能力属性来设计流程，游戏大部分时候的流程依然是“散步流”游戏常见的线性设定。流程本身也不长，重复游玩价值并不算高。



文 王十七 编 六等星 美编 咕噜

	PS4	PS3	XOne	X360	NS

FIFA19		EA	
FIFA19		体育	中文版
2018年9月28日	本地1人，在线2~22人	无对应周边	
售价为429港币			

作为一款每年迭代的游戏作品，《FIFA19》的进步令人感到意外，它更加好看，也更加好玩，是系列中相当优秀的一代。本篇攻略在基础系统讲解后还将专门提供"足球征程"和UT两个模式的指南。希望这篇新手向的《FIFA19》攻略能让不同层面的玩家都更快得上手《FIFA19》。

操作指南

基础进攻

PS4	XOne	作用
×	A	地面传球/头球
□	X	过顶传球/传中/头球
△	Y	直塞
○	B	射门/凌空抽射/头球
○+○（特定时机）	B+B（特定时机）	把握射门时机
R1+左摇杆	RB+左摇杆	无触球假动作
L1+○	LB+B	吊射
R1+○	RB+B	推射
L1+R1+○	LB+RB+B	低射/向下头球
按住○/□+×+方向键	按住B/X+A+方向键	假射
R1+△	RB+Y	大力直塞

移动

PS4	XOne	作用
左摇杆	左摇杆	移动球员
R2按住+左摇杆	RT按住+左摇杆	冲刺
L2按住+左摇杆	LT按住+左摇杆	护球/跟防
R2按住+右摇杆	RT按住+右摇杆）	第一脚触球/大步趟球
R1按住+左摇杆	RB按住+左摇杆	接球晃动/漏球（面向球接球时）
右摇杆	右摇杆	花式动作
L1+不推摇杆	LB+不推摇杆	急停并面对球门
L2+R2	LT+RT	正面盘带
R2+不推摇杆	RT+不推摇杆	停球
L2	LT	推挤（争抢高空球时）

进阶进攻

PS4	XOne	作用
L2	LT	护球
L1+△	LB+Y	过顶直塞
R1+□	RB+X	大力过顶传中/低平球传中
L1+□	LB+X	高吊传球/高吊传中
□+□	X+X	低平球传中
L2+□	LT+X	搂球过顶传球
L1	LB	呼叫跑位
L1+×	LB+A	传球并跑位（二过一）
R1长按	RB长按	假射
L2+R2	LT+RT	取消
L2+×	LT+A	花式传球
L2+○	LT+B	花式射门
R1+×	RB+A	大力地滚传球
L1+R1+×	LB+RB+A	手动贴地传球
R1+左摇杆（远离球方向）	RB+左摇杆（远离球方向）	拉球
L1+左摇杆	LB+左摇杆	低速盘带
R3	RS	将球挑起
按住L1+按住○/□+×+方向键	按住LB+按住B/X+A+方向键	假射趟球过人

防守

PS4	XOne	作用
L1	LB	更改控制球员
右摇杆	右摇杆	更改控制球员（手动）
○	B	抢断/推或拉（追赶时）
□	X	滑铲
○	B	解围（有球权时）
L2按住	LT按住	跟防/稳住重心
×按住	A按住	协防
R1按住	RB按住	队友协防
L2+R2	RT+LT	跑动跟防
□	X	快速起身（滑铲后）
△按住	Y按住	守门员快速出击
R3+方向	RS+方向	移动守门员
R3	RS	守门员防守远门柱
触摸板	VIEW	控制守门员

© 2018 Electronic Arts Inc. EA

新系统详解

主动触球系统

《FIFA19》为此次游戏增加了多个基于球员捕捉动作的动画，由此带来了更加流畅、真实的比赛体验。场上球员在接球、传球和移动时动作会更加自然，其中最明显的一点是，球员们在停球时会用到身体的各个位置：头、胸、膝盖或者是脚后跟，甚至可以轻易让马塞洛直接用胸把球停给队友。

注：虽然名叫“主动触球”，但其实这一系统可以算是《FIFA19》的一个”被动系统“，无需玩家适应新的操作，只需要更加享受比赛的过程。



精准最后一击（精准射门）

“Timed Finishing”算是本次《FIFA19》最大的变革之一。在开启“精准最后一击”时，玩家射门第一下（需长按蓄力）按下后再点击射门（操作类似上一代低射），如果第二下射门按下时机合适，则能够提升射门的球速和精准程度。使用精准最后一击时，球员头上的光标会对这一次操作的时机进行反馈，绿色为时机完美，红色为过早，黄色和白色分别为稍早和稍晚。值得一提的是，时机完美（绿色）只意味着射门质量较高，但并不能保证球必进，而时机过早（红色）也只是射门质量较低，这次射门也未必不会进球。此外，精准最后一击能够配合目前《FIFA》中的几乎所有射门：搓射、低射、吊射以及凌空等。

精准最后一击的主要技巧在于第二下射门的按下时机。在“教练模式”下，屏幕上会显示”精准最后一击“的时机槽，但是根据槽上的指针来判定时机过于困难，这里推荐两种方式：一种是看射门的脚接触球的时机按下第二下射门键；第二种是看抬脚动作的时机。

一般而言，第二下的射门键，按下宁晚勿早，因为如果过早，会导致射门绵软无力，方向也会有较大偏差，而稍早和稍晚有一定的进球概率，而“过晚”则会导致这个球不会判定为“精准最后一击”。作为一次普通射门，它依然有很大可能得分。

另外说说使用精准最后一击的时机，这里主要推荐在禁区远射时使用（可配合搓射），如果时机完美、球员能力值较高，则有很大几率得分。另外在凌空球时也可以多使用。但不是很推荐在单独面对门将或空门时使用，因为会浪费绝对机会的可能。

想要每次射门时机完美则需要大量练习才能够熟练掌握（如果适应了上一代低射的玩家，需要重新适应按键的节奏）。玩家们可以通过单机比赛以及技巧练习来适应。



动态战术系统

《FIFA19》对战术心态和战术板有较大的调整，并将二者整合为了“动态战术系统”。如今玩家能够使用五种比赛战术，对其分别设定不同的阵型，战术风格以及球员跑动指示，并在场上通过十字键左右进行实时切换。另外在战术界面中，过去的 100 数值简化为了 10 格，更便于玩家上手，另外也对攻防可调节项做了调整和简化。

动态战术系统在对战中是个十分有效的工具，无论在 UT 还是线上赛季，玩家都可以通过这一系统即时切换战术。建议玩家预先设定好五套比较有针对性的战术 / 阵型，以便在场上及时调整。



1/2 球

在《FIFA19》中，玩家的反应和球员的属性能够决定 1/2 球的争夺结果。二分之一球这一新特性的引入，主要是说明《FIFA19》在“人球分离”上走得更远了。在以往，球权归属比较“定式化”，想去努力争抢往往是徒劳的，而现在玩家的努力是可能会有回报的。

利用这一新特性，玩家在如今的《FIFA19》比赛中，需要对球权的争夺更有欲望，如果你的反应速度够快，球员的力量和抢断属性足够出众，那么往往会收获惊喜。



足球征程模式指南

《FIFA19》中的“足球征程：冠军”模式回归，此次也是《FIFA》“足球征程”三部曲的最后一部。故事延续上一作，副标题中的冠军则契合了本次《FIFA19》的“冠军崛起”的口号及欧冠授权，也“明示”了亨特将会登上欧冠的赛场进行征战。

在此次的游戏中，你除了能够继续体验亨特的故事之外，还能够扮演他的妹妹金·亨特以及他的好友丹尼·威廉姆斯，体验他们各自的“足球征程”。

切换主角

《FIFA18》玩家们就已经稍微尝试过扮演金和威廉姆斯，此次“足球征程”将此特性发扬光大，可以允许玩家同时扮演三名角色，并可以在游戏过程中随意切换操纵的主角。虽然你可以像过去一样，只扮演一名角色一路玩下去，但是更推荐的方式是在“足球征程”中按照游戏的提示进行切换角色（推荐的角色上会显示一个小指南针），这样能够获得最佳的游戏体验，使你看到的故事更加完整。



人物性格

“足球征程”模式自《FIFA17》中的首次加入，除了在上场踢球，在场下的回答问题也是游戏的一个重要组成部分。除了那些能够决定故事走向的重要问题之外，亨特和其他主角也会面对媒体和队友的一些提问，游戏通常会给出三个不同的个性选项。而个性则能够影响到主角与队友、教练的关系，场上时间以及自己的收入及粉丝数量。



每种不同的个性有着不同的优缺点及后果：

火爆（亨特）、爱出风头（威廉姆斯）以及自大（金）能够让你得到更多的粉丝以及更多的商业机会，但是让你失去主教练的支持。

冷静（亨特）、有个性（威廉姆斯）以及内向（金）则能够让你得到教练的认可，帮助你获得更多在场上的时间，但是你会失去得到更多支持者的机会。

选择保持平衡则会让你能够得到教练和粉丝的支持，不过却让你难以解锁游戏中的一些外观物品等。

综合来看，如果你的球员在比赛和训练场上均能有着良好的发挥，个性对场上时间的影响不会特别大。个性选择的需要，更多的体现在解锁外观物品的需求上。



训练

如果希望你的球员能力值获得快速成长，那么你需要尽量手动地完成每一次训练，如果训练中获得双A的成绩，那么你就会获得最多的属性点数增加，属性点数的增加累积到一定量还会影响到球员的总评（总能力值）的变化。除此之外，通过训练和比赛你还可以获得技能点，利用这些点数你可以解锁一些球员特性。

另外需要注意的是，每次训练都给玩家三次机会以达到更高的分数。模拟训练的结果未必未必尽如人意，不过可以在一些非常简单直接的训练上尝试模拟。



控制全队 VS 控制个人

为了更有代入感，一般玩家总会在“足球征程”模式中选择扮演亨特个人进行比赛，不过很快会发现这比你想象地要难得多。虽然这个选项能够让你在场上控制亨特的同时，也可以呼叫队友给你传球和协防，同时你也可以呼叫队友进行射门。不过总体来总体来说，控制个人要比控制全队更难以掌握全局，非常考验玩家的意识和操控能力。

所以如果希望比赛简单一些，更容易达到游戏内的目标，操控全队是一个值得推荐的方式。但如果你真的希望更有代入感和挑战性，并且希望通过“足球征程”模式来入门“俱乐部”（Club）模式，那么操控个人更适合你。

另外本次《FIFA19》还增加了个人和导师 / 搭档的操控方式，这里并不是很推荐。



经理评分

如果成为首发十一人之一，那么你就需要提高经理评分。而想要提高你的经理评分，你就需要在比赛和训练时表现优秀（拿到 A 评价）。如果你的经理评分不能维持在首发十一人阵中，你能够获得的上场时间就会十分有限：基本别指望能够首发，通常会安排下半场 6、70 分钟登场，这样你就很难拿到高评价了。

临场表现

在场上比赛过程中，教练会在场边给你布置一些即时目标。完成这些目标不仅能够帮助你获得更高的经理评分，而且能够保证继续待在场上，而比较差的临场表现会导致被换下。

这些临场目标通常会包括：达到特定的评分，获得进球，获得助攻，达到相应次数的传球，以及赢得比赛等。其他条件可能每次不一定会有，但是评分几乎是每场比赛必有的一个目标。要达到更高的球员评分，最简单最有效的办法是取得进球和助攻，另外还需要时时注意自己的场上位置，场上失位会很容易白白丢掉很多分数。

章节目标及奖励

游戏一共四个章节，每个章节完成后都能够获得“终极球队”（Ultimate Team，即 UT）模式的奖励。

另外每个章节中的每位主角也有特定的三个目标，达成后能够获得三个“足球征程”模式的奖励。

第一章

人物	章节目标	奖励
亨特/威廉姆斯	获得季前巡回赛决赛	增加10000粉丝
威廉姆斯	季前赛上获得7.5以上的平均评分	花式技巧+1星
金	基础训练中获得B及以上的评价	增加5000粉丝

完成章节奖励：

UT 模式吉姆 · 亨特（亨特的爷爷）的球员卡

吉姆 · 亨特的足球——吉姆用来打进自己个人职业生涯第 100 球的足球

第二章

人物	章节目标	奖励
亨特	为Hunter品牌选择一个设计	“观众最爱”特性（在场上拿球时能够听到球迷的欢呼）
亨特	成功完成导师挑战	增加5000粉丝
亨特	在欧冠联赛小组赛中获得小组头名	增加10000粉丝
金	在FIFA女足世界杯的首秀中取得进球	增加5000粉丝
金	在北美洲际资格赛中战胜加拿大	“观众最爱”特性
金	FIFA女足世界杯的淘汰赛中入围决赛圈	增加10000粉丝
威廉姆斯	手动参与每次云联，没有模拟任何一次训练	“观众最爱”特性
威廉姆斯	在欧冠联赛小组赛面对巴黎圣日耳曼两回合比赛中都收获进球	增加5000粉丝
威廉姆斯	在英超联赛的前三场比赛中获得至少6个积分（至少获得两场胜利）	增加10000粉丝

完成章节奖励：

获得第二章奖励，需要玩家分别完成三位主角的第二章故事

UT 模式租借球员

第三章

人物	章节目标	奖励
亨特	五位导师的导师关系评分达均到最大值	“天赋”特性（增加后脚跟传球和花式第一脚触球的可能性）
亨特	在欧冠联赛和西甲联赛中的总进球数达到6个	增加5000粉丝
亨特	在西甲联赛夺冠	增加10000粉丝
金	给阿莱克斯 · 摩根助攻两球	增加5000粉丝
金	与阿莱克斯 · 摩根的合作关系评分达到最大值	“天赋”特性
金	获得FIFA女足世界杯决赛资格	增加10000粉丝
威廉姆斯	在一对一的练习中战胜特里	“天赋”特性
威廉姆斯	解锁“终结者”中的所有特性	增加5000粉丝
威廉姆斯	在英超联赛中夺冠	增加10000粉丝

完成章节奖励：

UT 模式租借球员

第四章

人物	章节目标	奖励
亨特	在欧冠决赛中获得一次助攻	增加5000粉丝
亨特	在欧冠决赛中打进一粒进球	“领导力”特性（更容易被任命为队长）
亨特	在欧冠决赛中获得胜利	增加10000粉丝
金	在FIFA女足世界杯决赛中获得一次助攻	增加5000粉丝
金	在FIFA女足世界杯决赛中打进一粒进球	“领导力”特性
金	在FIFA女足世界杯决赛中获得胜利	增加10000粉丝
威廉姆斯	在欧冠决赛中获得一次助攻	增加5000粉丝
威廉姆斯	在欧冠决赛中打进一粒进球	“领导力”特性
威廉姆斯	在欧冠决赛中获得胜利	增加10000粉丝

完成章节奖励：

在生涯模式中解锁亨特和威廉姆斯

在 UT 模式中获得亨特和威廉姆斯的球员卡

在美国女足国家队中解锁金

模式介绍

《FIFA》系列游戏有着丰富的游戏模式，此次《FIFA19》又在传统模式上有了一定的突破，就让我们先来了解下《FIFA19》中的所有游戏模式。

技巧训练

技巧训练是一个所有玩家都应该试一下的模式，尤其是对于新手来说。这一模式内置了一系列能够帮你掌握《FIFA》操作技巧的小游戏 / 挑战。在每一个挑战中，你需要达成对应的目标以获取更多分数，值得一提的是，要想达成《FIFA19》白金 / 全成就，在所有挑战中获得 A 评价是必不可少的。

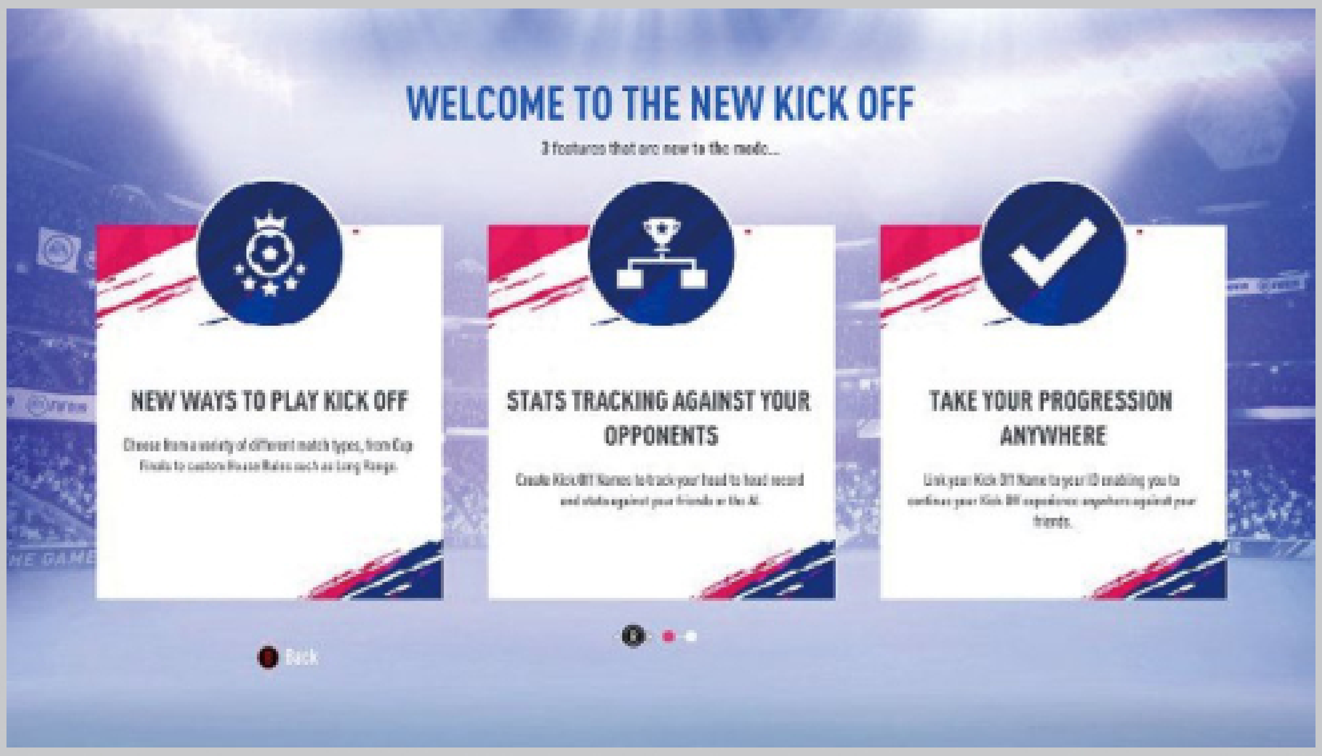
训练场

训练场中能够操控一名球员单独面对门将，在这里可以练习盘带、射门以及花式技巧。对于新手而言，这个模式同样不可错过。通过在这里的练习，能够知道以什么角度什么力量进行射门才能够得分。另外可以在这里练习熟练掌握精准射门的时机。

开始比赛

开始比赛或者友谊赛模式，是《FIFA》系列的最基本模式，能够让你快速和 AI 或者其他玩家来一场线下比赛。你在这里能够使用到游戏当中的所有俱乐部和球队。

此次《FIFA19》对开始比赛模式进行了大刀阔斧的改进，增加了特殊规则、欧冠模式、杯赛决赛等子模式，进一步丰富了线下游戏的体验。



经典模式

经典模式就是过去的快速比赛，能够在标准的条件下进行一场线下比赛。经典模式可以作为你在与其他玩家踢线上赛前的热身。

特殊规则

特殊规则是本次新加入的一个模式，允许玩家进行一些与现实中规则截然不同的比赛，更加富有娱乐性和游戏性。

远射致胜：禁区内的任何一个就进球都将记 1 分，禁区外的任何一个进球都将记 2 分。

生存：每当有球队进球，进球一方就会随机被罚下一名球员，门将除外。每方最多被罚下 4 名球员。每支球队最多能够得到两张红牌，但是如果得到两张以上红牌，就会输掉比赛。

头球和凌空抽射：你只能通过头球攻门或凌空抽射进球（当球在空中时射门）。点球和任意球也仍将有效，但不允许用脚通过凌空抽射以外的方式进球。

先声夺人：你可以决定比赛的结束方式，即先进球（金球制胜）还是先进 3 球。如果双方未达到获胜条件，比赛仍将继续，进行全场、加时赛和点球大战。

无规则：和常规的经典比赛一样，但这个模式下没有越位、犯规和红黄牌。



欧冠

玩家可以通过快速比赛的方式体验一场欧冠小组赛、半决赛或者是决赛。比赛过程中会全程使用欧冠授权的转播包装。

杯赛决赛

让玩家能够快速体验到所有《FIFA19》内置锦标赛的决赛。为了方便玩家寻找特定的杯赛，游戏内还按照首字母顺序进行了排序。

主客场

类似于欧冠联赛淘汰赛阶段的赛制，双方先后进行两场比赛，主客场互换，最后比较双方两场的总比分，如果比分相同则比较客场得分。

多胜制

进行三轮或者五轮的系列赛，决定此次竞赛的最终胜者。

欧冠模式

系统随机生成或者选择 32 支欧洲顶级俱乐部球队开始欧冠联赛的单机赛程，比赛全过程包含欧冠授权转播包装。玩家可以选择一支或多支球队进行比赛。

欧冠模式包含两个阶段的比赛：

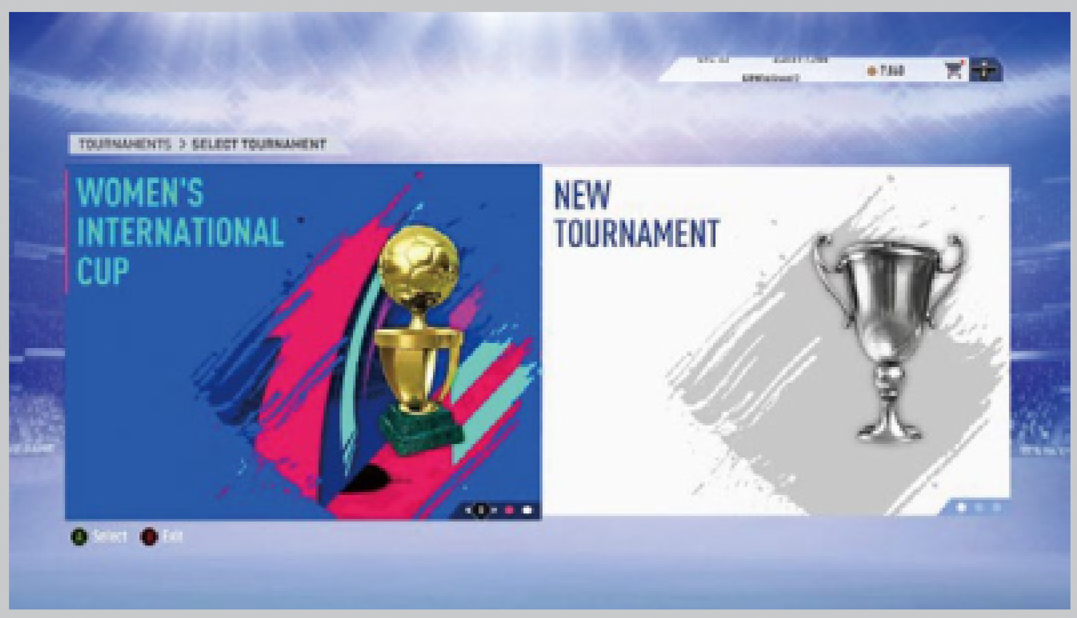
小组赛：32 支球队分为 8 个小组，每个小组 4 支球队。小组内采用双循环，即每个球队都要和另外三只球队分别主客场打两场比赛，最后积分最高的两支球队获得出线权。

淘汰赛：除决赛外，淘汰赛阶段两支相遇的球队都要进行主客场两场比赛，最后比较双方两场的总比分，如果比分相同则比较客场得分，如客场比分也相同则进行加时赛和点球。



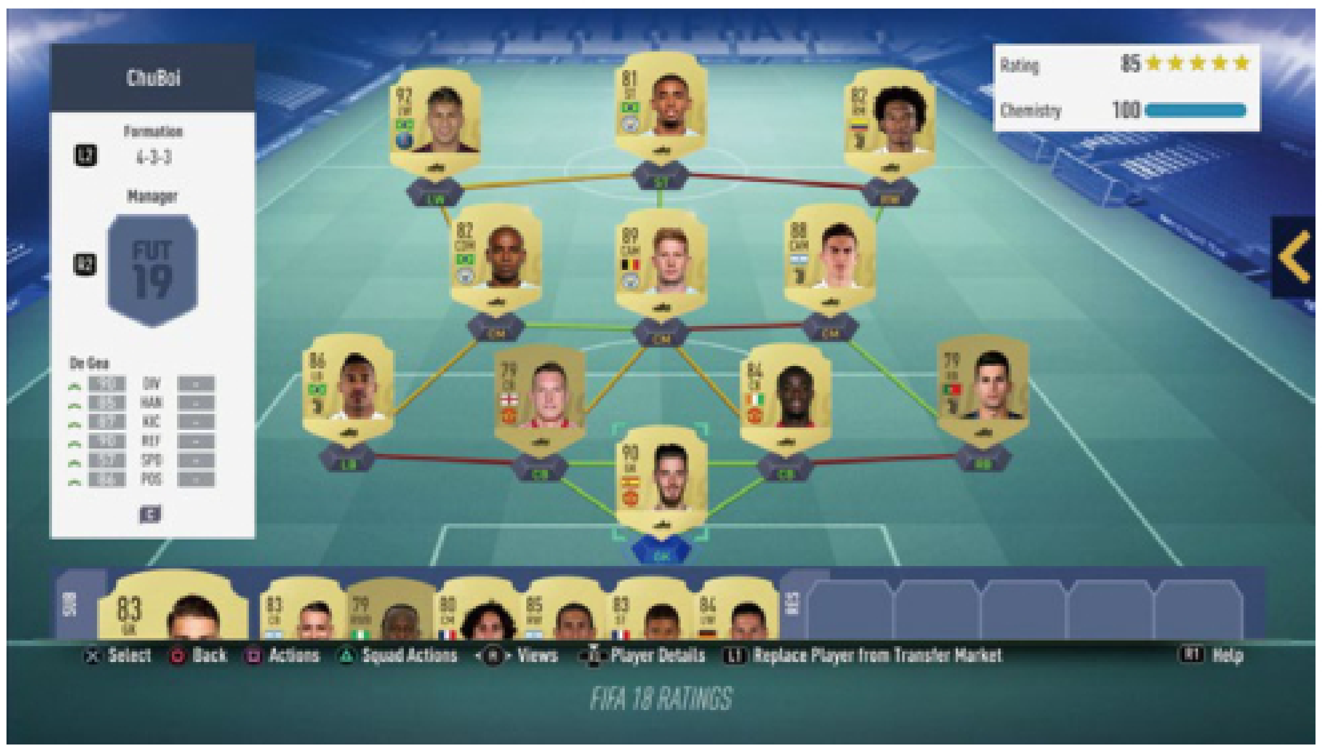
锦标赛

锦标赛模式能够加入各国的联赛和杯赛，进行单机的比赛体验。除了能够体验现有的联赛和杯赛之外，还可以通过自定义创建全新的锦标赛。



UT模式

UT模式可以看做是“《FIFA》系列”游戏内置的一个网游，是《FIFA》游戏中最有人气的一个模式。在UT模式中，玩家能够利用各种各样的球员卡组建自己的球队，然后用自己创建的阵容在Squad Battle中挑战由AI操控的其他玩家的阵容，或者在Division Rial模式中进行在线竞技，用比赛的成绩来换取更好的球员卡，一步步提升自己的阵容强度。另外玩家还能够进行阵容创建挑战（Squald Building Chanllenge），以换取丰厚的奖励。UT内置的转会市场允许玩家进行球员卡和其他物品的交易，市场的波动允许玩家利用自己的聪明才智低买高卖获得更大的收益。最终如果玩家的阵容和实力出众，还能够通过周末联赛的成绩获得官方组织的电竞比赛的资格。



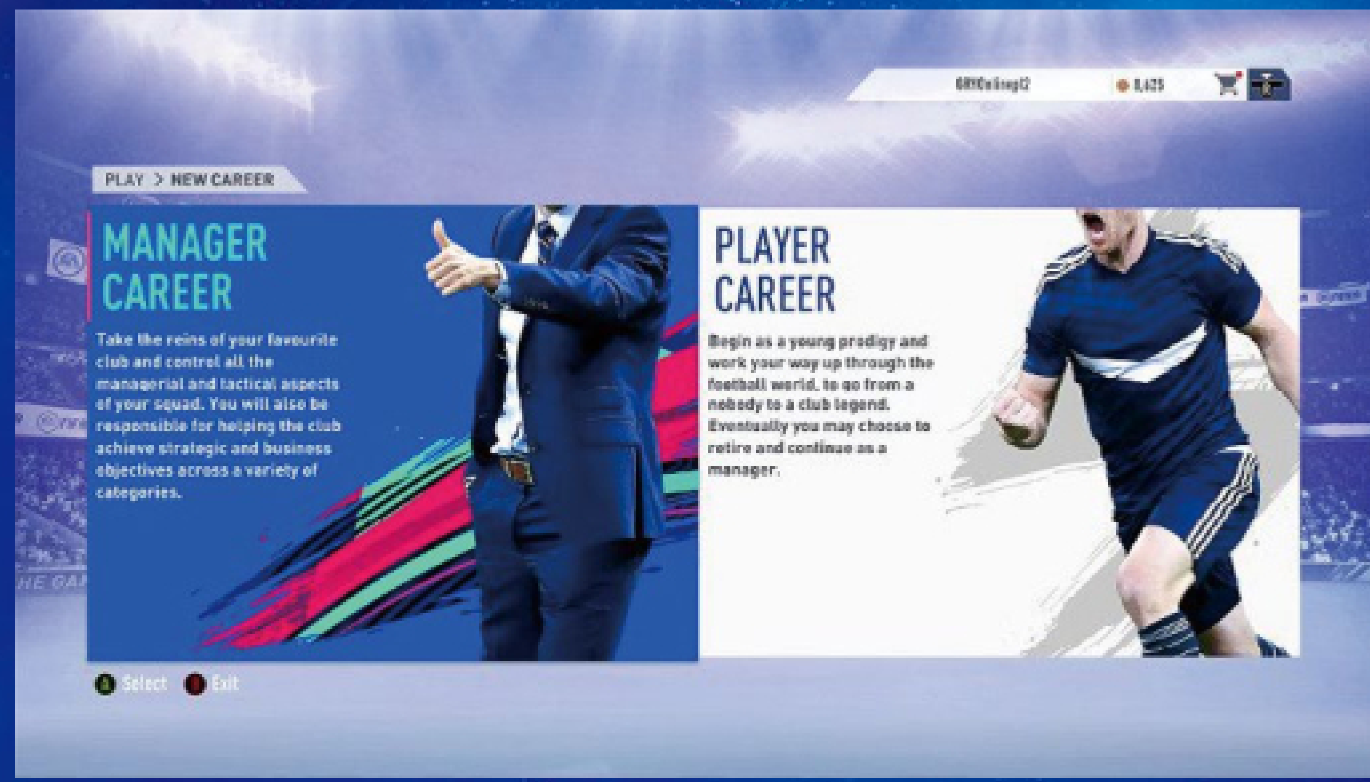
足球征程

本次的“足球征程：冠军”是自《FIFA17》开始的“足球征程”(Journey)三部曲的最后一部。而“足球征程”模式也是《FIFA》系列在体育游戏+叙事上的一次尝试。在这个模式中，玩家需要扮演主角阿莱克斯·亨特、他的妹妹金·亨特以及他的好友丹尼·威廉姆斯，分别在西甲、女足世界杯以及英超的赛场上进行打拼，最终亨特还要和威廉姆斯站到欧冠的赛场上进行对决。除了进行比赛和训练，“足球征程”模式的一大特色是有代入感的故事，玩家需要在故事中进行各种选择，这些选择以及比赛的结果都会决定故事的不同展开。



生涯模式

生涯模式可以说是《FIFA》系列中最耐玩的单机模式，能够给玩家带来很长时间的游戏体验。在该模式中，玩家可以扮演一名被寄予重托的教练，又或者希望闯出一片天地的球员。《FIFA19》的生涯模式有了进一步的提升，增加全新的战术系统，增加了媒体发布会环节，全新的欧冠及欧联杯赛事部分也被加入到了游戏中。



教练生涯

教练生涯是个非常有意思的单机模式，作为一名教练，你需要处理球队上下大大小小的事情：球队阵容、球员转会、青训发展，甚至还包括卖球衣。但在开始你的教练生涯之前，你可以想想，你是更希望来到一家豪门球会创建一支真正的无敌战舰？还是来到一家小球会一路爬到顶级联赛，成就一段传奇？

球员生涯

球员生涯可能会比“足球征程”模式更有代入感，因为你可以完全复刻一个自己，包括长相、体重、身高、年龄、国籍，进入到足球的世界中一路进行打拼，成长为一个传奇巨星。而且有意思的是，你可以完全像瓜迪奥拉、亨利、杰拉德等一样，在结束自己的传奇球员职业生涯后，开启教练生涯。

在线赛季

如果你不想在UT模式投入大把的精力和金钱，只想在线和路人踢踢球，提升一下自己的水平，那么在线赛季应该比较适合你。在线赛季允许玩家选择任意球队进行比赛，系统会匹配实力和球队星级相当的对手，每个赛季的10场比赛中获得对应积分就可以升级更高的Division（联赛级别），在线赛季中共有10个Division。

合作赛季

合作赛季与在线赛季类似，但是基于的是2V2游戏，需要玩家在线与一名好友在线匹配另两名玩家。《FIFA》系列的2V2模式采用两人交替操作的方式，对双方默契度有较高的要求。合作赛季中共有5个Division。

职业俱乐部

职业俱乐部模式可以看做球员生涯模式以及足球征程模式的在线延伸。在这个模式中，玩家只扮演一名球员，参与其他玩家的俱乐部，与其他玩家一起进行11VS11的比赛。职业俱乐部中也内置了类似于在线赛季的10个Division可供玩家挑战。职业俱乐部模式比较适合几位一起“开黑”，但落单的玩家也可以选择随机陪去踢“野球”。除此之外，国内也有职业俱乐部的爱好者组织了较成规模的若干俱乐部和相应赛事。

在线友谊赛

这个模式能够让玩家和自己的好友展开 1 对 1 的较量，同样像在线赛季一样，能够选择任意球队进行比赛。一方的胜利达到固定积分即可获得一个冠军。

UT模式上手指南

如果还没有尝试过 UT，这个《FIFA》系列中最热门的模式，此次又想入坑的话，可以来参考一下下文的上手指南。



关于卡

UT 的核心呈现形式就是卡片，除了球员卡之外，还有消耗品、职员以及俱乐部物品。所有的卡都分成了金银铜三个等级，下分普通和稀有两个子类。

另外所有的卡也分为了可交易和不可交易的两种，可交易的卡能够放到转会市场上拍卖或者直接快速交易（Quick Sell，即 QS）以底价卖给系统，而不可交易的卡不能放到交易市场，如果 QS 的话，卡的价值为 0 金币。

球员卡

球员卡就是球员，这个游戏最关键的部分。球员卡的金银铜划分靠球员的能力值来界定，64 及能力值以下的为铜卡，65-74 能力值的为银卡，75 及上的为金卡。一般而言，球员的能力值总评越高，价值也就越高。

但是并不尽然，因为球员的每一项属性也都比较关键，每个球员在球员卡面上都呈现了六个数据，前中后场球员的六围数据为：速度（PAC）、盘带（DRI）、射门（SHO）、防守（DEF）、传球（PAS）以及身体（PHY），门将的六围度数据为：鱼跃（DIV）、反应（REF）、手形（HAN）、速度（SPE）、开球（KIC）和站位（POS）。这六围下面还会有更详细的属性数据，但总体而言根据球员六围数据、身形大小、及其花式和逆足的星级就能够判断这个球员在 UT 中的价值如何。

像是曼联的弗雷德，在 UT 中的金卡只有 82 的评价，但就会比位置与他相似，总评高达 85 的比达尔价值更高，因为作为中场球员，弗雷德六围较为均衡，而比达尔的速度为致命短板。



特殊卡

除了金银铜三种球员卡之外，在 UT 模式中还能见到各种颜色的卡片，我们就来简单介绍一下。除了金银铜之外的卡在《FIFA19》中被定为“特殊”卡，特殊卡一般都是限时的。

比如最普遍的 TOTW（Team of the Week，即本周最佳阵容），也就是俗称的“黑卡”。上一周在现实比赛中表现突出的球员就有可能在下一周被 EA 列为 TOTW，让他的能力值有一定程度提升。每周黑卡只会在卡包中存在一周，也就是说你只能在这一周内有可能开到本周的 TOTW（同时不能开到 TOTW 球员对应的普通卡），下周会更新为新的 TOTW。



今年随着《FIFA19》获得了欧冠授权，游戏中也为各个有欧冠资格俱乐部的球员增加了一张欧冠卡，欧冠卡在球员普通卡的基础上六围数据分别 +1，总评 +1。



另外，《FIFA19》与英超、德甲与西甲的月最佳球员活动进行联动，每月会发布月最佳球员（POTM，Player of the Month）的活动，玩家们可以通过任务来获得限时的 POTM 球员卡。除此之外，EA 还会为在欧战比赛中或国家队比赛中表现优异的球员推出 MOTM（Man of the Match，即全场最佳）和英雄卡（Hero），为打破一项重要记录的球员推出破纪录纪念卡（Record Breaker）为获奖的球员推出获奖今年卡 (Award Winner) 等等。

一般而言 UT 模式球员卡的能力值是固定的（除使用训练卡之外），但有一种特殊的球员卡却是可以随着此球员的 TOTW、MOTM、英雄卡以及 Record Breaker 的数值提升而一路提升，这就是 OTW（One to Watch，即值得关注的球员）。会推出 OTW 卡的球员一般都是一些刚刚转会新东家的球员，就比如上赛季的萨拉赫，随着他在现实中的突出发挥，《FIFA18》中的 OTW 萨拉赫的总评数值一路从 83 涨到了 93。

EA 还会在赛季末推出每个联赛的赛季最佳（TOTS）以及评选世界年度最佳（TOTY），这些卡的数据堪称顶级。而在这些卡推出之前，能够站在球员卡金字塔顶尖的莫过于兼具实力与情怀的传奇卡（ICON），《FIFA19》收录了从罗纳尔多到贝利，从杰拉德到贝斯特的许多传奇球星，每个球员推出了三张 ICON 球员卡，代表了其职业生涯的三个阶段。



UT 模式还会随着一些西方的传统节日推出一些特别活动卡，比如万圣节的惊叫卡（Ultimate Scream）、圣诞卡以及圣・帕特里克节卡等等。UT 的运营活动层出不穷，从去年到今年有推出了交换球员卡，今年新增的“闪回”（Flash Back）卡等等，只要你肯定投入时间精力，你能够在 UT 模式中获得丰厚的球员卡回报。

当然凡事也有特例，有一种卡你在 UT 中永远都无法获得，那是一种绿色的球员卡，数值高得离谱，总评通常为 95 或 99。这种卡为球员专属卡，游戏中仅此一张，属于卡上的球员。如果你有幸在网战里碰到一张这种卡，那就说明你碰到这个球员本人啦。

另外玩家能够通过租借卡包或 SBC 等方式获得一些租借卡，这些租借卡在卡下方会注明剩余使用场次，租借卡不可交易，场次为 0 时不能够进行比赛，只能够 QS。

消耗品

训练：训练卡能够给一个球员带来一项数据或多项数据的提升，但是提升只有一场比赛的效果。

合同：每个球员卡上都有一个合同的数值，如果将为 0 则这张球员卡无法参加比赛。合同卡能够增加球员卡的合同数值，但需要注意球员卡的合同值上限为 99。

体力：和合同类似，球员卡有一项 0-99 的体力值，球员卡的体力值会直接影响到球员在场上的体力。体力物品能够帮助恢复体力值，分为个人体力卡（普通）和团队体力卡（稀有）两种。不过值得一提的是，如果球员在替补或后补的阵容中，体力值能够在比赛过后得到恢复。

医疗：球员在场上发生伤病的情况则需要医疗物品进行治愈，否则无法继续出场比赛。但与体力类似，受伤的球员在后补阵容中，经过相应场比赛后会自动治愈。

位置：位置卡能够更改球员的位置属性，值得一提的是：ST、CF、CAM、CM、CDM 之间可以相互转换，LF、LW、LM 及 RF、RW、RM 之间可以相互转换，LB 与 LWB 以及 RB 与 RWB 之间可以相互转换，其他情况不能进行位置改变。

化学风格：化学风格能够带来两项或三项属性的加强，但其条件较复杂，会在后文介绍“化学反应”时进行一步解释。

教练联赛：能够改变教练执教联赛。

职员

主教练：主教练的国籍和执教联赛能够影响到阵中球员的个人化学反应数值，另外教练的谈判能力能够给合同卡的效果带来加成。

普通职员：能够给对应的训练卡效果带来加成。重要程度并不是很高。

俱乐部物品

俱乐部物品就纯粹属于外观向的物品了，并不会直接地影响到游戏，主要包括俱乐部标志、球衣（主客场）、主场球场以及比赛用球。这些物品的选择纯粹看个人喜好。但是建议主客场球衣尽量选择差别明显的两件（尤其在周赛时十分必要），另外球场尽量不选择有阴阳场情况的球场，比赛用球尽量选择显眼的球。

UT 模式介绍

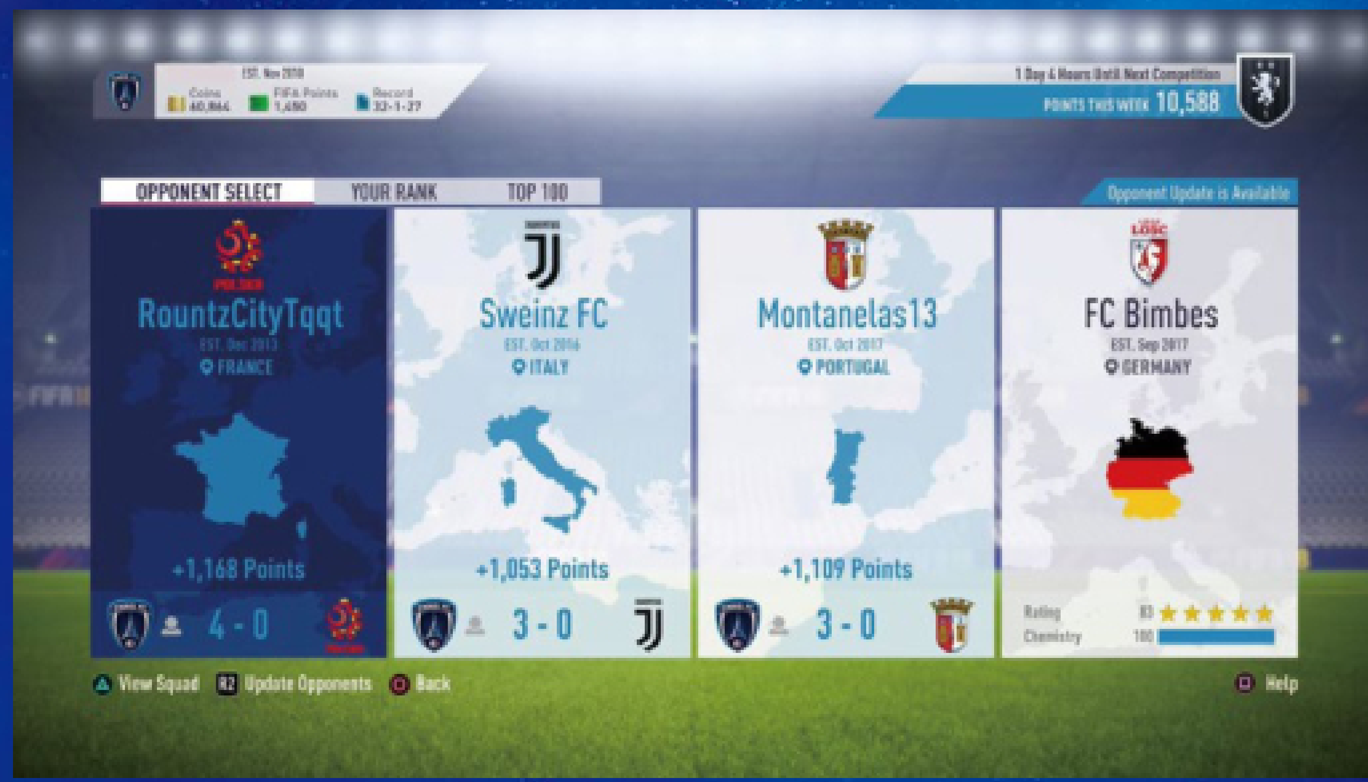
正如之前我们说的，UT 模式可以看做是《FIFA》内置的一款“网游”。那么作为一款“独立”的游戏，UT 自然也有着丰富模式和内容供玩家体验。

单机联赛

单机联赛模式可以看做是 UT 模式的练习模式，你可以用自己的阵容和电脑 AI 操控的默认球队进行比赛，共分为 10 个 Dvision。

Squad Battle

Squad Battle 也就是俗称的单机周赛，你可以挑战电脑 AI 操控的其他玩家阵容，并可以根据自己的实力选择从初学者到终极的难度进行挑战，难度越高获得的分数也就越多。每周游戏内会刷新一个擂主阵容，“擂主”一般是现实中的球员或者名人，你可以挑战他们的阵容获得更高的分数。Squad Battle 每天会刷新四套阵容可供玩家挑战，每周玩家获得分数累加的结果会对应不同的奖励。分数排在地区前一百的玩家可以获得更诱人的奖励回报。



阵容组建挑战

阵容组建挑战也就是大家常说的 SBC（Squad Building Challenge），是 UT 模式中的一个特别的系统，允许玩家“献祭”球员卡以获得奖励。SBC 中有着丰富的任务，每个任务都是要求玩家组建一套阵容，以满足任务提出的各项条件，在玩家按照要求组建完成后即可提交阵容兑换奖励。在“提交”之后，这套阵容中的所有球员卡都会被系统回收。值得一提的是，任何球员卡都可以被用作 SBC，包括交易和不可交易，包括金银铜及特殊类别，但是租借卡不可以用作 SBC。

SBC 中的基础任务能够帮助玩家快速上手，而进阶任务对于新手来说是必做的任务，能够以较低的成本换取较高收益的奖励。另外每周固定更新的大比拼任务也有着不错的性价比，可以重复做的金银铜的升级任务（但奖励为不可交易物品）往往会有惊喜。

联赛 SBC 需要较长时间的投入，月最佳球员以及 ICON 的 SBC 任务一般需要大量的金币投入，是否要做玩家需以自己的财力而定。另外一些节日活动、欧战的 SBC 任务则需要视具体情况而定。玩家在 SBC 中遇到难题可以多参考 futhead、futbin 两个 UT 模式网站。



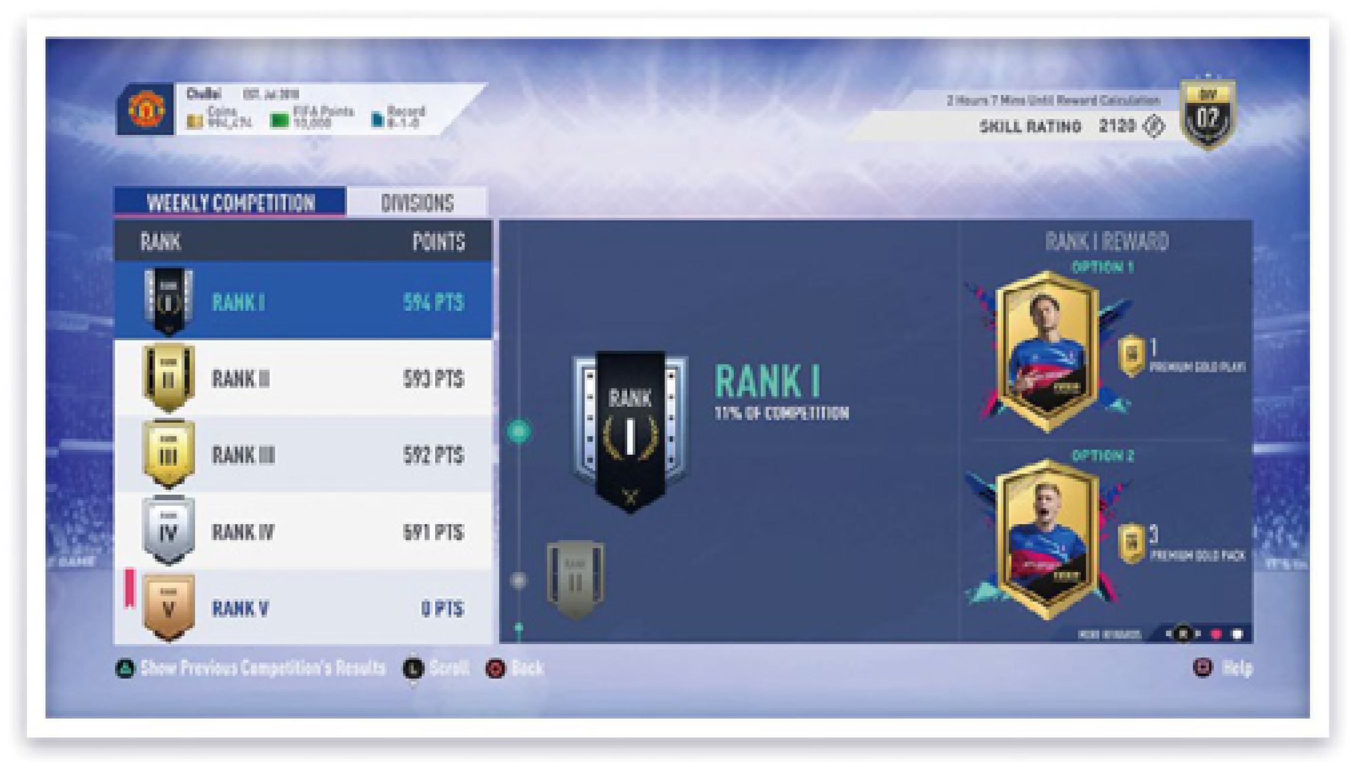
Dvision Rivals

Division Rivals 模式为《FIFA19》新增加的网战模式，能够让实力相近的玩家进行匹配对战。通过在 Division Rivals 模式中进行比赛，玩家能够获得三种积分。

一种为技巧分，其实也就是排位分，这个分数会随着玩家比赛获胜而上涨，随着失利而下降，具体上涨和下降幅度会根据对战双方技巧分而定。技巧分的分段能够决定玩家的 Division，Division 越高单场获得的金币奖励也就会越多。

第二种为周奖励得分，这个得分只会随着每周 Division Rivals 比赛进行场次的增多而逐渐上涨，不会下降。每次上涨的幅度与比赛的结果以及进球数量有关。周奖励得分会被分为五个排名等级，即 Rank 1-5，Rank 1 能够获得最多的奖励，同时奖励也会获得 Division 水平的加成。周奖励得分每周会清零一次，系统会在每周四下午给到 Division Rivals 奖励。

第三种为周末联赛积分，同样只会增长不会下降，涨幅与比赛结果有关。周末联赛积分累积到 2000 点能够兑换一次周末联赛的参赛资格。但需要注意的是，兑换本周周赛参赛资格需要在每周五下午 15:00 点之前。



周末联赛

周末联赛就是大家所说的“周赛”。成功兑换周末联赛参赛资格后，玩家即可在周五下午15:00至下周一15:00的三天时间里参加周末联赛。周末联赛共30场，每场比赛均需决出胜负（常规时间平局进入加时赛和点球），玩家在30场中的获胜场次能够决定此次自己的周赛rank，而rank则会决定奖励如何。值得一提的是，玩家在达到rank白银3（获胜6场）及以上时能够获得周赛的特别红卡，红卡实际上就是本周的TOTW，虽然不可交易，但卡面设计更加特殊。



挑战本周最佳阵容

玩家可以以各种AI难度挑战本周的TOTW阵容，获胜后能够获得一些额外的金币奖励。值得一提的是，如果为了做SBC刷“忠诚”，玩家可以考虑通过挑战本周最佳阵容来达到目的。具体操作方法为：使用想要刷忠诚的一套阵容来挑战TOTW，选择任意难度，进入比赛开球后（一定要开球，否则不算成绩）退出比赛，如此进行10次。

与朋友球队进行比赛

类似于挑战本周最佳阵容，不过挑战的是好友的阵容，难度同样可以自定义。

友谊赛赛季

主要能够让玩家能够以UT阵容和自己的好友进行对战，另外一些UT模式的线上比赛也都会用到在友谊赛赛季。

在线单场比赛

在线随机匹配其他玩家进行对战。

征召模式

征召模式是一个比较有意思的模式，可以在线体验也可以进行单机。首先进入该模式需要花费门票，门票价格为15000金币或300绿点，另外玩家也可能会在球员包中开到征召模式的门票。

在这个模式中，玩家需要从头组建阵容。开始一局征召后，每个位置系统都会给玩家随机发五个候选球员卡，玩家可以其中任选一个，最后组建出一套可以出战的阵容。在征召模式中，系统随机给到的球员卡一般能力较强，梅西C罗甚至是ICON都有大概率能够随机到，另外TOTW也会有很多，让玩家能体验到“RMB战士”的感觉。不过征召模式的球员卡只能于该模式内部，而且一次征召多只有四场比赛，并且只有前一场获胜才能进行下一场。根据玩家的获胜场次，系统会发放对应奖励。



这些模式如何取舍？

介绍了UT这么多模式，但是毕竟玩家的时间是一定的，在UT中应该如何规划自己的UT游戏时间才能够更快地提升阵容和水平呢？

推荐模式：周赛、Division Rivals、Squad Battle、SBC

首先，UT的所有模式，预期收益最高是周赛，因而无论你的水平如何，只要有条件，尽可能参加一下还是非常有帮助的。而想要参加周赛，首先要在平时多打Division Rivals模式，另外这个模式本身也有周结算的奖励，每周尽量争取拿到至少Rank 2的奖励也不会特别困难。另外单机周赛的比赛每天有四场，也可以尽量去打一下，难度不用追求太高，尽量保证能够取胜。另外SBC对于零氪玩家是个翻身做“欧洲人”的好机会，SBC奖励往往能够给人带来意外惊喜。

不推荐模式：单机赛季、征召模式

单机赛季首先其实相对比较枯燥，另外收益并不是很高。而征召模式在于投入和产出往往不成正比，门票价格较高，但是奖励却并不是很诱人。所以一般情况下不推荐花绿点或金币去进行征召模式，但如果开包拿到了门票就不妨试试。

UT模式时间点（北京时间）：

周一早8:00	发放Squad Battle奖励及预购球员卡包
周一下午15:00	周末联赛结束
周三晚22:00	新一周Team of the Week公布
周四凌晨1:00	新一周Team of the Week进入卡池
周四下午15:00	Division Rivals奖励发放
周五早8:00	上一周周末联赛奖励发放
周五下午15:00	本周周末联赛注册截止 周末联赛开始

化学反应

化学反应是UT模式一个突出的特色。玩家所获得的强力球员卡，并不能直接全都一股脑丢到首发当中，但如果你在UT模式中这么做了，反而会让球员发挥不出应有的实力。这就是因为你要考虑到阵容上球员之间的化学反应。

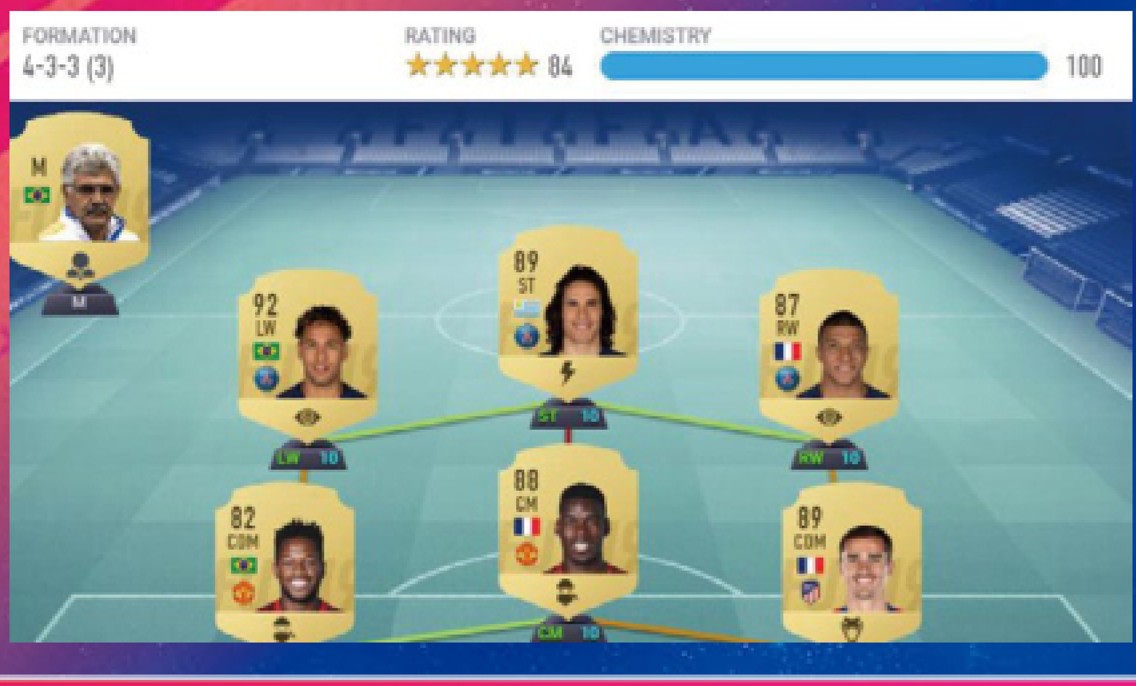
化学反应与以下的几个条件有关：每个球员的国籍、所属联赛及俱乐部、场上位置、忠诚，以及主教练国籍和执教联赛。

个人化学反应 & 球队默契值

每个球员的化学反应数值为0-10，而球队的默契度应为各个球员化学反应数值的累加结果，数值范围为0-100。球队的默契值如果低到一定程度能够给阵中所有球员的属性带来很大的削弱，要想发挥阵容中球员

的最大实力，首要条件就是要保证球队的默契值达到100。

在这样的条件下，场上球员虽然不用每个人的化学反应数值都达到10（首发有11名球员），但如果球员的个人化学反应数值低于4，则属性也会受到削弱。要想发挥球员的最大实力，享受到化学风格卡带来的全部提升，就需要保证每个球员的化学反应数值也是10。



化学反应线

在UT模式的阵容上，你可以见到球员之间有着一条又一条的线，线两端的球员的国籍、联赛和俱乐部是否一致，决定了这条线的颜色，也决定了这两个球员间的联系带给各自的化学反应数值：三项条件无一相同，连接线呈红色，会削减两端球员的化学反应；三项条件有一项相同，连接线呈橙色，会增加两端球员的化学反应；三项条件中有两项或三项相同，连接线呈绿色，会大幅增加两端球员的化学反应。

位置

每个球员卡上都标明了位置，如果它恰好与阵容中的位置相符，那么位置能够提升球员的化学反应数值，反之，如果非常不符则会削减。但好在利用消耗品位置改变卡，我们能够轻易改变球员的位置，提升其化学反应数值。

需要再次强调的是：ST、CF、CAM、CM、CDM之间可以相互转换，LF、LW、LM及RF、RW、RM之间可以相互转换，LB与LWB以及RB与RWB之间可以相互转换，其他情况不能进行位置改变。

位置本身不会影响球员的属性，所以这就不难理解为什么有人会把坎特这个CDM顶到ST的位置，把C罗这个ST拿来打CM，然后开赛后变阵，让两人打回原本的位置。在混搭阵容时，最关键的是要和周围人凑好化学反应，保证每个人在首发阵容中都是满化学的。

忠诚



球员卡有一项名为“忠诚”的属性，在卡上有一项盾牌形状的图标反映了这一属性，如果点亮，能够提升个人化学反应1点。玩家们在游戏中通过球员卡包或者奖励获得的球员卡，默认都是“忠诚”的，而在转会市场购买的球员卡，“忠诚”图标默认是灰色的，不过在10场上场比赛后能够被点亮。

主教练

主教练的国籍和执教联赛（可使用道具进行改变），如果和球员卡契合，可点亮忠诚旁的“M”图标，也能提升球员卡的1点化学反应，

替补阵容

不同于首发球员，替补阵容上的球员，在任何情况下化学反应数值都是为5，受到的化学风格加成非常有限。

游技术

NOW PLAYING

攻略透解

生涯模式潜力“妖人”推荐

教练生涯模式模式中的潜力小将，也就是所谓的“妖人”，通常都是大家关注的重点，这里我们就为大家列一些潜力小将。

攻击手

姓名	位置	能力	潜力	年龄	国籍	俱乐部	合约	身价	周薪
Vin í cius J ú nior	LW RW	77	92	17	巴西	皇家马德里	2018 ~ 2025	€17.5M	€66K
Gabriel Jesus	ST	83	92	21	巴西	曼彻斯特城	2016 ~ 2023	€41M	€130K
O. Demb é l é	RW LW	83	92	21	法国	巴塞罗那	2017 ~ 2022	€40M	€155K
P. Cutrone	ST	77	89	20	意大利	AC米兰	2018 ~ 2025	€16M	€62K
E. Barco	LM CAM ST	74	89	19	阿根廷	亚特兰大联	2018 ~ 2021	€12M	€4K
J. Arp	ST	69	88	18	德国	汉堡	2017 ~ 2020	€2.2M	€4K
P. Pellegri	ST	67	88	17	意大利	摩纳哥	2018 ~ 2022	€1.7M	€11K
R. Sessegnon	LW LB	75	88	18	英格兰	富勒姆	2016 ~ 2020	€12M	€27K
K. Havertz	CAM RM CF	75	88	19	德国	勒沃库森	2016 ~ 2022	€19M	€31K
H. Aouar	CM LM LW CAM	78	88	20	法国	里昂	2016 ~ 2023	€16.5M	€44K
J. Sancho	LM LW	73	88	18	英格兰	多特蒙德	2017 ~ 2022	€8M	€17K
C. Pulisic	RM LM RW LW	79	88	19	美国	多特蒙德	2016 ~ 2020	€19M	€26K

中场

姓名	位置	能力	潜力	年龄	国籍	俱乐部	合约	身价	周薪
Arthur	CM CDM	82	90	21	巴西	巴塞罗那	2018 ~ 2024	€32.5M	€125K
E. Barco	LM CAM ST	74	89	19	阿根廷	亚特兰大联	2014 ~ 2022	€12M	€4K
N. Barella	CM	77	89	21	意大利	卡利亚里	2014 ~ 2022	€15.5M	€24K
Kangin Lee	CAM LM RM	70	88	17	韩国	瓦伦西亚	2018 ~ 2022	€3.5M	€8K
Riqui Puig	CM	68	88	18	西班牙	巴塞罗那	2018 ~ 2021	€1.8M	€21K
S. Tonali	CDM CM	67	88	18	意大利	布雷西亚	2017 ~ 2021	€1.6M	€1K
P. Foden	CAM CM	73	88	18	英格兰	曼彻斯特城	2016 ~ 2020	€8M	€36K
B. Kamara	CB CDM	72	88	18	法国	马赛	2017 ~ 2020	€6M	€11K
K. Havertz	CAM RM CF	79	88	19	德国	勒沃库森	2016 ~ 2022	€19M	€31K
T. Ndombele	CM CDM	79	88	21	法国	里昂	2018 ~ 2023	€19.5M	€49K
H. Aouar	CM LM LW CAM	78	88	20	法国	里昂	2016 ~ 2023	€16.5M	€44K
J. Sancho	LM LW	73	88	18	英格兰	多特蒙德	2017 ~ 2022	€8M	€17K
A. ori	CAM	76	88	21	克罗地亚	罗马	2018 ~ 2023	€14M	€38K
C. Pulisic	RM LM RW LW	79	88	19	美国	多特蒙德	2016 ~ 2020	€19M	€26K
R. Bentancur	CM	76	88	21	乌拉圭	尤文图斯	2017 ~ 2022	€13.5M	€58K
Y. Tielemans	CM CDM	79	88	21	比利时	摩纳哥	2017 ~ 2022	€19.5M	€52K

后卫									
姓名	位置	能力	潜力	年龄	国籍	俱乐部	合约	身价	周薪
M. de Ligt	CB	82	93	18	荷兰	阿贾克斯	2016 ~ 2021	€23M	€10K
B. Kamara	CB CDM	72	88	18	法国	马赛	2017 ~ 2020	€6M	€11K
R. Sessegnon	LW LB	75	88	18	英格兰	富勒姆	2016 ~ 2020	€12M	€27K
Odriozola	RB	80	88	22	西班牙	皇家马德里	2018 ~ 2024	€18.5M	€115K
T. Alexander-Arnold	RB	78	88	19	英格兰	利物浦	2015 ~ 2021	€14M	€36K
D. Upamecano	CB	76	88	19	法国	RB莱比锡	2017 ~ 2021	€12M	€17K
J. Gomez	CB RB	78	88	21	英格兰	利物浦	2015 ~ 2022	€14.5M	€61K

门将									
姓名	位置	能力	潜力	年龄	国籍	俱乐部	合约	身价	周薪
G. Donnarumma	GK	82	93	19	意大利	AC米兰	2015 ~ 2021	€29M	€23K
Kepa	GK	83	91	23	西班牙	切尔西	2018 ~ 2025	€28.5M	€84K
A. Lafont	GK	77	89	19	法国	佛罗伦萨	2018 ~ 2023	€12M	€11K
A. Meret	GK	75	89	21	意大利	那不勒斯	2018 ~ 2023	€12M	€24K

奖杯/成就列表

名称	点数/杯种	解锁条件
头把交椅	白金	解锁其他所有奖杯（追加内容的奖杯除外）
历史学家	15/铜	在足球征程中对阵 Coventry City 打进一个左脚凌空抽射
篮筐梦想	15/铜	在足球征程中在威尼斯把球射进篮筐
你能做的一切	15/铜	在足球征程中成功完成一项导师挑战
一山不容二虎	90/金	足球征程中赢得 UEFA Champions League
胜负手	30/银	在足球征程中赢得 FIFA Women's World Cup
骗子	15/铜	用假射骗过守门员并进球。
疯狂技巧训练	30/银	完成所有多人技巧训练
完美主义者	30/银	在点球大战中全部罚进并赢得 胜利
快速学成	15/铜	完成3项推荐的技巧训练
精彩射门！	15/铜	在运动战中，用一名后卫球员远射进球（22.9米以外）
完美时机	15/铜	在完美掌握射门时机后进球
坚不可摧	30/银	使用每种防守风格赢得一场比赛
战术大师	30/银	使用每种进攻风格赢得一场比赛
技巧训练冠军	30/银	完成所有 HUB 技巧训练
技巧训练传奇	90/金	在所有技巧训练中得到A级评分
足球头脑	15/铜	在头球和凌空抽射训练中打进3个头球
正式开始	15/铜	在FIFA Ultimate Team Squad Battles中取得一场胜利

名称	点数/杯种	解锁条件
爱好者	15/铜	在FIFA Ultimate Team中以任何游戏模式进行20场比赛
脱贫致富	15/铜	完成FIFA Ultimate Team中的一项每周目标
平步青云	15/铜	在FIFA Ultimate TeamRivals中达到第4级别
旗开得胜	15/铜	完成FIFA Ultimate Team中的一项每日目标
掌握窍门	15/铜	在FIFA Ultimate Team赛季中赢得一个级别冠军
战术精明	15/铜	在FIFA Ultimate Team中创建您自己的自定义战术
出人头地	30/银	获得您的第一个FIFA Ultimate Team冠军周末联赛资格
团队建设	15/铜	在 FIFA Ultimate Team中完成 10 项阵容创建挑战
易如反掌	15/铜	在 FIFA Ultimate Team Division Rivals中完成您的第一场排名赛
初来乍到	15/铜	在FIFA Ultimate Team Rivals中完成所有排名赛
名声大噪	15/铜	在FIFA Ultimate Team Rivals中达到排名3或更好排名。
冠军	15/铜	赢得一场杯赛决赛
健康至上	15/铜	赢得一场生存模式比赛
无人能挡	15/铜	赢得一场“无规则”比赛
忠诚	15/铜	用您支持的俱乐部进行一场开赛比赛
决策者	15/铜	解锁其中一种技能树中的所有特性
菜鸟新人	15/铜	完成您的第一场职业俱乐部赛季联赛的比赛并取胜
培养技巧	15/铜	在职业俱乐部中使用一个技能点
以梦为马	15/铜	晋级UEFA Champions League16强
角逐大联盟	15/铜	赢得一场UEFA Champions League小组赛
冠军	90/金	赢得UEFA Champions League决赛
上头条	30/银	赢得UEFA Europa League决赛
投身比赛	15/铜	进行一场女子足球比赛
技巧展示	15/铜	在女子足球赛中以花式射门进球得分





本作是 Furyu 对于 A · PRG 领域的一次全新探索，除了出彩的人设与音乐之外，还请来了擅长泣系题材的大咖写手久弥直树担当剧本（代表作《Sola》），这作为一款原创 IP 而言，也算得上是面面俱到了。本作最大的特点是把“哭泣”这个主题融入到了整个世界观乃至系统当中，而且做到了全程语音，相信喜欢看故事的朋友会有一次不错的游玩体验。

对应游戏版本：1.00　通关时间：35 小时以上　白金时间：45 小时以上

文 三味线　美编 Juxi

哭泣之星		Furyu	PS4
CRYSTAR - クライスタ -		动作角色扮演	日版
2018 年 10 月 18 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 8618 日元			

基础说明

按键操作

按键	作用
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
□	轻攻击
△	重攻击
×	跳跃
R1+ □ / △ / × / ○	使用技能

按键	作用
R2	冲刺
R3	重置视角
L1	召唤守护者（泪槽蓄满时）
L2	锁定敌人
OPTIONS	呼出菜单

画面说明



①角色等级
②HP 槽，清零后角色死亡
③SP 槽，使用技能会消耗，攻击敌人能回复
④敌人的名字＆ HP 槽
⑤地图，按触摸板可自由缩放
⑥泪槽，蓄满后可召唤守护者
⑦连击数，会影响泪槽的积蓄速度

存档

本作只有在房间时才能主动保存（セ - ブ · ロ - ド），如果 Loading 时右下角出现“AUTO SAVE”字样，则表示游戏进行了简单的自动存档，玩家可在标题菜单中选择读取。

难易度变更

游戏有三种难度，在房间内按 OPTIONS 呼出菜单，选择キャンプ→コンフィグ→难易度即可选择。注意，试炼过程中是无法调整难度的。

房间功能（零の部屋）

试炼（シレン）

恶魔双子给主角下达的任务，也是推动本作剧情的惟一手段。试炼被收录在各个章节中，完成当前试炼会推动剧情，进而开启下一个试炼。把章内所有试炼完成后会解锁该章的“任意试炼（任意シレン)”，可以用来刷取素材、装备、金钱。下面给出全试炼的情报，关于试炼的完成方法可参看后文的“流程攻略”部分。



© FURYU Corporation.

●Ⅰ．狭间ノ街

试炼	目的	备注
边狱	击破怪物	容易入手思矿のかけら（喜）
复仇鬼	击破迷宫最深处的幽鬼	容易入手思矿のかけら（喜）
幽鬼の记忆	击破幽鬼エピキュリアン	容易入手思矿のかけら（喜）
任意シレン	-	完成第一章所有试炼后解锁；容易入手思矿のかけら（喜）

●Ⅱ．虚饰ノ庭

试炼	目的	备注
共斗	击破迷宫最深处的幽鬼	容易入手思矿のかけら（喜）/（怒）
彼女のあの顷	击破迷宫最深处的幽鬼	容易入手思矿のかけら（喜）/（怒）
真实の记忆	击破幽鬼カルネアデス	容易入手思矿のかけら（喜）/（怒）
任意シレン	-	完成第二章所有试炼后解锁；容易入手思矿のかけら（怒）
ココロの清算	击破幽鬼カルネアデス	进入最终章后解锁；容易入手思矿の大结晶（虚）

●Ⅲ．纠弹ノ槛

试炼	目的	备注
生き残った少女	击破迷宫最深处的幽鬼	容易入手思矿のかけら（哀）
トリックスタ -	-	容易入手思矿のかけら（哀）
信じた正义	击破幽鬼ホッブズ	容易入手思矿のかけら（哀）
任意シレン	-	完成第三章所有试炼后解锁；容易入手思矿のかけら（哀）
正义の确证	-	进入最终章后解锁；容易入手思矿の大结晶（虚）

●Ⅳ．快乐ノ园

试炼	目的	备注
イット	-	容易入手思矿のかけら（乐）
ハイド＆シ - ク	击破幽鬼 777	容易入手思矿のかけら（乐）
パンデミック	击破异形エピクロス	容易入手思矿のかけら（乐）
任意シレン	-	完成第四章所有试炼后解锁；容易入手思矿のかけら（乐）
777 みすてり - !	击破迷宫最深处的幽鬼	进入最终章后解锁；容易入手思矿の大结晶（虚）

●Ⅴ．愚问愚塔

试炼	目的	备注
第一の愚塔	击破幽鬼 Unknownα	容易入手思矿のかけら（爱）
第二の愚塔	击破幽鬼 Unknownβ	容易入手思矿のかけら（爱）
任意シレン	-	完成第五章所有试炼后解锁；容易入手思矿のかけら（爱）

●Ⅵ．深间ノ街

试炼	目的	备注
狂信者	击破迷宫最深处的幽鬼	容易入手思矿のかけら（憎）
自我嫌恶	击破迷宫最深处的幽鬼	容易入手思矿のかけら（憎）
暗い哲学者	击破幽鬼ブルバキ	容易入手思矿のかけら（憎）
狂信者Ⅱ	击破迷宫最深处的幽鬼	通关第八章后解锁；容易入手思矿の结晶（嗅）
萌芽	击破迷宫最深处的幽鬼	容易入手思矿の结晶（嗅）
真实の欠片	击破幽鬼ブルバキ	容易入手思矿の结晶（嗅）
狂信者Ⅲ	击破迷宫最深处的幽鬼	通关第八章②后解锁；容易入手思矿の结晶（嗅）
恶姬觉醒	击破迷宫最深处的幽鬼	容易入手思矿の大结晶（意）
变曲点	击破幽鬼アナムネシス	容易入手思矿の大结晶（意）
任意シレン	-	完成第六章所有试炼后解锁；容易入手思矿のかけら（憎）
任意シレンⅡ	-	完成第六章②所有试炼后解锁；容易入手思矿の结晶（嗅）
任意シレンⅢ	-	完成第六章③所有试炼后解锁；容易入手思矿の大结晶（意）

●Ⅶ．想起ノ森

试炼	目的	备注
亲交	击破迷宫最深处的幽鬼	容易入手思矿の结晶（视）
悲剧の想起	击破迷宫最深处的幽鬼	容易入手思矿の结晶（视）
それでも	击破幽鬼パルメニデス	容易入手思矿の结晶（视）
怀疑	击破迷宫最深处的幽鬼	通关第六章②后解锁；容易入手思矿の结晶（味）
真实の想起	击破迷宫最深处的幽鬼	容易入手思矿の结晶（味）
エウゼ - ン	击破幽鬼パルメニデス	容易入手思矿の结晶（味）
不和	击破迷宫最深处的幽鬼	通关第六章③后解锁；容易入手思矿の大结晶（末那）
疑心暗鬼	击破幽鬼パルメニデス	容易入手思矿の大结晶（末那）
任意シレン	-	完成第七章所有试炼后解锁；容易入手思矿の结晶（视）
任意シレンⅡ	-	完成第七章②所有试炼后解锁；容易入手思矿の结晶（味）
任意シレンⅢ	-	完成第七章③所有试炼后解锁；容易入手思矿の大结晶（末那）

●Ⅷ．再生ノ齿车

试炼	目的	备注
终点	击破异形プラトン	容易入手思矿の结晶（听）
终点Ⅱ	击破异形アリストテレス	完成第七章②后解锁；容易入手思矿の结晶（触）
终点Ⅲ	击破代行者惠羽千	完成第七章③后解锁；容易入手思矿の大结晶（阿赖耶）

●恶虐执政ノ座

试炼	目的	备注
魂のつながり	-	完成第八章③后解锁；容易入手思矿の大结晶（虚）
终极点	-	容易入手思矿の大结晶（虚）
零号泣！ボス地狱！	-	完成“终极点”后解锁；BOSS RUSH 模式

思装调整

思装就是本作的装备，玩家在迷宫中打倒闪着红光的幽鬼后必然掉落，归来时最多可带 10 件，有珍稀度之分，可观察房间界面下方的星星闪耀程度得知，越闪耀越珍稀。



刚入手的思装不能直接装备，需要先在房间内进行“断末魔净化”，净化完毕的思装会变成攻战思装、防御思装、援用思装（这个相当于饰品）任意一种。

思装调合

简单来说就是装备强化，一件思装通过“吞食”另一件相同的思装来提升攻击、防御等数值。思装有强化等级，高级思装需要融合相同等级的思装才能升级，比如思装Ⅱ需要“吞食”另一件思装Ⅱ，而思装Ⅱ则是两件思装Ⅰ合体而成。



除了会消耗相同的思装之外，调合还需要一些 Spirit 点数（本作的货币）和各种思矿素材，刷思矿素材的地点可参考前文的“试炼”部分。

思装变容

珍稀的思装可能会带有镶嵌孔，通过思装变容可以填满这些孔，使思装附上攻击提升、防御提升等各种效果。变容需要消耗一定的思矿素材，刷思矿素材的地点可参考前文的“试炼”部分。



攻战思装一览

本作 4 名主角都只能使用特定的攻战思装种类，防御和援用思装则是通用的，全角色可装备。下面给出全角色的攻战思装数据列表以供参考。

●幡田零（单手剑）

思装	物理攻击	魔法攻击	调合素材
リグレット・ドロップⅠ	40	15	-
リグレット・ドロップⅡ	60	30	思矿のかけら（喜）×1、リグレット・ドロップⅠ×2
リグレット・ドロップⅢ	80	45	思矿のかけら（喜）×5、リグレット・ドロップⅡ×2
リグレット・ドロップ End	100	52	思矿のかけら（喜）×7、思矿のかけら（怒）×2、リグレット・ドロップⅢ×2
マゾヒズム・エビデンスⅠ	105	60	-
マゾヒズム・エビデンスⅡ	120	75	思矿のかけら（喜）×7、思矿のかけら（哀）×5、マゾヒズム・エビデンスⅠ×2
マゾヒズム・エビデンスⅢ	135	90	思矿のかけら（怒）×9、思矿のかけら（哀）×7、マゾヒズム・エビデンスⅡ×2
マゾヒズム・エビデンス End	150	90	思矿のかけら（哀）×7、思矿のかけら（乐）×5、マゾヒズム・エビデンスⅢ×2
ビ-・マキナⅠ	165	7	-
ビ-・マキナⅡ	180	15	思矿のかけら（爱）×3、思矿のかけら（憎）×3、ビ-・マキナⅠ×2
ビ-・マキナⅢ	200	22	思矿のかけら（乐）×10、思矿のかけら（爱）×7、思矿のかけら（憎）×3、ビ-・マキナⅡ×2
クリスタル・エゴⅠ	110	150	-
クリスタル・エゴⅡ	120	180	思矿のかけら（哀）×5、思矿の结晶（视）×3、クリスタル・エゴⅠ×2
クリスタル・エゴⅢ	125	210	思矿の结晶（视）×10、思矿の结晶（嗅）×5、クリスタル・エゴⅡ×2
カラフル・プリンシパルⅠ	250	210	-
カラフル・プリンシパルⅡ	270	225	思矿のかけら（喜）×5、思矿のかけら（爱）×5、思矿の结晶（触）×5、カラフル・プリンシパルⅠ×2
カラフル・プリンシパルⅢ	300	240	-
カラフル・プリンシパルⅣ	315	255	思矿のかけら（哀）×11、思矿の结晶（视）×8、思矿の大结晶（末那）×5、カラフル・プリンシパルⅢ×2
ティア・レオロジ-Ⅰ	335	270	-
ティア・レオロジ-Ⅱ	340	285	思矿の结晶（嗅）×5、思矿の大结晶（末那）×5、思矿の大结晶（虚）×3、ティア・レオロジ-Ⅰ×2

●不动寺小衣（拳套）

思装	物理攻击	魔法攻击	调合素材
オアス・オブ・ヘイトⅠ	60	12	-
オアス・オブ・ヘイトⅡ	80	24	思矿のかけら（喜）×3、オアス・オブ・ヘイトⅠ×2
オアス・オブ・ヘイトⅢ	100	36	思矿のかけら（喜）×5、オアス・オブ・ヘイトⅡ×2
オアス・オブ・ヘイト End	125	42	思矿のかけら（喜）×7、思矿のかけら（怒）×2、オアス・オブ・ヘイトⅢ×2
リ-ズン・トゥ・ライブⅠ	131	48	-
リ-ズン・トゥ・ライブⅡ	150	60	思矿のかけら（喜）×7、思矿のかけら（哀）×5、リ-ズン・トゥ・ライブⅠ×2
リ-ズン・トゥ・ライブⅢ	168	72	思矿のかけら（怒）×9、思矿のかけら（哀）×7、リ-ズン・トゥ・ライブⅡ×2
ラブド・スティグマⅠ	206	6	-
ラブド・スティグマⅡ	225	12	思矿のかけら（爱）×3、思矿のかけら（憎）×3、ラブド・スティグマⅠ×2
ラブド・スティグマⅢ	250	18	思矿のかけら（乐）×10、思矿のかけら（爱）×7、思矿のかけら（憎）×3、ラブド・スティグマⅡ
エクスピエイションⅠ	137	120	-
エクスピエイションⅡ	150	144	思矿のかけら（哀）×5、思矿の结晶（视）×3、エクスピエイションⅠ×2
エクスピエイションⅢ	156	168	思矿の结晶（听）×8、思矿の结晶（嗅）×5、エクスピエイションⅡ
リレイティブ・ハピネスⅠ	312	168	-
リレイティブ・ハピネスⅡ	337	12	思矿のかけら（喜）×5、思矿のかけら（爱）×5、思矿の结晶（触）×5、リレイティブ・ハピネスⅠ×2
ブレイク・ノスタルジアⅠ	418	216	-
ブレイク・ノスタルジアⅡ	425	228	思矿の结晶（嗅）×5、思矿の大结晶（末那）×5、思矿の大结晶（虚）×3、ブレイク・ノスタルジア×2

●惠羽千（双剑）

思装	物理攻击	魔法攻击	调合素材
トゥル-・ディタ-ミンⅠ	84	42	-
トゥル-・ディタ-ミンⅡ	96	52	思矿のかけら（喜）×7、思矿のかけら（哀）×5、トゥル-・ディタ-ミンⅠ
トゥル-・ディタ-ミンⅢ	108	63	-
トゥル-・ディタ-ミン End	120	63	思矿のかけら（哀）×7、思矿のかけら（乐）×5、トゥル-・ディタ-ミンⅢ×2
トゥル-・ミステリ-Ⅰ	132	4	-
トゥル-・ミステリ-Ⅱ	144	10	思矿のかけら（爱）×3、思矿のかけら（憎）×3、トゥル-・ミステリ-Ⅰ
トゥル-・ミステリ-Ⅲ	160	15	思矿のかけら（乐）×10、思矿のかけら（爱）×7、思矿のかけら（憎）×3、トゥル-・ミステリ-Ⅱ×2
フル・デリバレ-ションⅠ	88	105	-
フル・デリバレ-ションⅡ	96	126	思矿のかけら（乐）×5、思矿の结晶（视）×3、フル・デリバレ-ションⅠ×2
フル・デリバレ-ションⅢ	100	147	思矿の结晶（听）×8、思矿の结晶（嗅）×5、フル・デリバレ-ションⅡ×2
ナチュラル・ロウⅠ	200	147	-
ナチュラル・ロウⅡ	216	157	思矿のかけら（喜）×5、思矿のかけら（爱）×5、思矿の结晶（触）×5、ナチュラル・ロウⅠ×2
エステティック・ライトⅠ	268	200	-
エステティック・ライトⅡ	272	220	思矿の结晶（嗅）×5、思矿の大结晶（末那）×5、思矿の大结晶（虚）×3、エステティック・ライトⅠ×2

●777（文具）

思装	物理攻击	魔法攻击	调合素材
どぅ-・えきさいとⅠ	99	85	-
どぅ-・えきさいとⅡ	108	95	思矿のかけら（爱）×3、思矿のかけら（憎）×3、どぅ-・えきさいとⅠ×2

 TIPS 使用攻频高的招式可以快速积蓄泪槽。

思装	物理攻击	魔法攻击	调合素材
どぅ - · えきさいとIII	117	100	思矿のかけら（乐）×10、思矿のかけら（爱）×7、思矿のかけら（憎）×3、どぅ - · えきさいとII ×2
どぅ - · えきさいと End	126	110	思矿のかけら（憎）×7、思矿の结晶（视）×3、どぅ - · えきさいとIII ×2
えんじょい · も - めんとI	135	125	-
えんじょい · も - めんとII	144	150	思矿の结晶（视）×5、思矿の结晶（听）×3、えんじょい · も - めんとI ×2
えんじょい · も - めんとIII	153	160	思矿の结晶（听）×8、思矿の结晶（嗅）×5、えんじょい · も - めんとII ×2
ふらたにてぃ · はぴねすI	180	220	-
ふらたにてぃ · はぴねすII	189	250	思矿のかけら（喜）×5、思矿のかけら（爱）×5、思矿の结晶（触）×5、ふらたにてぃ · はぴねすI ×2
すまいる · しゃいんI	225	330	-
すまいる · しゃいんII	234	350	思矿の结晶（嗅）×5、思矿の大结晶（末那）×5、思矿の大结晶（虚）×3、すまいる · しゃいんI ×2

最强攻守思装

打倒最终章中指定的敌人会随机掉落本作最强的思装，这些思装对应每一位可操作角色，下面给出入手的试炼地点。

角色	最强思装（攻）	最强思装（防）	入手地点
零	ティア · レオロジ -!	エタニティ · アガペ -	狭间ノ街→任意シレンIV
小衣	ブレイク · ノスタルジア	エンプレイス · スカ -	虚饰ノ庭→ココロの清算
千	エステティック · ライト	ノウ · イグノアランス	纠弹ノ槛→正义の确证
777	すまいる · しゃいん	はぴねす · せんす!!	快乐ノ园→777 みすてり -!

通话

随着故事发展而解锁的功能之一，玩家可通过手机与同伴通话，推动剧情的发展，不过除此之外并无他用，在大多数时间里，手机都处于打不通的状态。



换装（着替え）

顾名思义，就是给角色换衣服的功能，能够改变角色在进入迷宫后的形象，算是一个简单的纸娃娃系统。在正篇故事中，零可以获得2件新衣服，而其他角色只能获得1件。衣服并无能力加成。



数据

浏览玩家的游玩数据，“日记”记录的是剧情相关的情报；“战历”收录了玩家完成的试炼数量、获得的思装数量、调合或变容过多少次等具体数据；“死者回想录”表示玩家碰到的幽鬼情报，本作一共有99种幽鬼；“用语集”是本作的故事名词解释，能够帮助玩家更好地了解整个游戏世界观。



音乐鉴赏



自由听赏本作所有的音乐，乐曲需要推动剧情才会逐一解锁，并且都只有简单的播放功能，不能快进后退。

战斗相关



轻重攻击

角色的普通攻击分为轻、重攻击两种，轻攻击按□键发出，速度较快但威力较低，重攻击按△键发出，速度较慢但威力较高。轻重攻击可以交替使用打出连击，比如□□△△△又或者是□□□△△，但并不像《无双》那样会有新的招式衍生，只是简单的招式组合。

由于本作中角色在攻击后的硬直非常明显，重攻击尤其严重，因此建议近身战斗时以轻攻击起手，最后再追加几段重攻击，把普通攻击的输出最大化。一般情况下，重攻击会在最后把对手打至倒地，倒地的对手不会受到伤害，玩家可在他起来前算好时机提前使出重攻击，再次把对手打至倒地（推荐小衣这种一拳高伤的角色），当然，这个技巧只适合在一对一的情况下使用。



技能（スキル）

角色获得足够的经验值后会提升等级，达到一定等级能够学会新的技能。技能分成物理、魔法两种，前者多是近身招式，后者多是远程招式，根据战况使用不同技能是取胜的关键。使用技能会消耗角色的 SP，SP 可通过对敌人普通攻击进行回复。



泪槽（泪ゲージ）

闯关时，出现在画面左下角的大水滴便是泪槽，泪槽会在战斗过程中慢慢积蓄，积蓄速度与连击数（Chain）成正比，连击越多，泪槽上升率（泪ゲ-ジ-上升率）就越高。泪槽蓄满后，按 L1 键可以召唤出角色的守护者辅助攻击（777 则是异形化）。



守护者

守护者有一定概率会在玩家受到攻击时出现，对敌人施加一次反击，如果玩家受到的是致命伤，还会有一定几率替玩家挡下。除了受击被动召唤之外，玩家也能在泪槽蓄满后按 L1 键主动召唤守护者，让他在场上停留一段时间，在这段时间内，玩家每一下普攻都会牵动守护者，使他也攻击一次，对敌人造成双倍伤害。但要注意的是，玩家使用技能是无法牵动守护者的。召唤出守护者后，泪槽会不停消耗，此过程中按 L1 键可以让角色使出强力的必杀技。



异常状态&自动吃药

受到敌人的特殊攻击时，角色可能会陷入异常状态，导致各种动作上的不便，影响战斗的效率。本作的异常状态一共有 6 种，都可在试炼迷宫入口附近的 Shop 中购买到相应的恢复药。这里提一下自动吃药的操作，按 OPTIONS 呼出菜单，选择アイテム，选定药品按△键，如果药物名旁出现了“AUTO”的英文字母，则表示自动吃药设置成功，今后一旦陷入残血或者异常状态时，药物会自动生效，无需玩家操作。





异常状态	效果
麻痹	移动速度低下
出魂	受到持续的伤害
诅咒（咒い）	无法使用技能
混乱	移动操作相反
攻击力低下 / 防御力低下	攻击力 / 防御力下降约 20%

药品	效果
ビタ-チョコレ-ト	回复 30% 的 HP
サブレ	治疗麻痹状态
ラングドシャ	治疗混乱状态
ショ-トブレッド	治疗出魂状态
フラップジャック	治疗诅咒状态
ビスコッティ	治疗防御力低下状态
スニッカ-ドゥ-ドル	治疗攻击力低下状态
ボックスクッキ-	治疗所有异常状态
スフォリアテッラ	在一定时间内提升防御力
パナジェッツ	在一定时间内提升攻击力
パスハ	治疗无法战斗的状态且回复 50% 的 HP
ショ-トケ-キ	治疗所有异常状态且回满 HP

 TIPS 经常抚摸房间的狗可以获得奖杯。

角色分析



作为本作的主人公，零在各方面的能力都比较平均，较快的攻速、优秀的物理魔法双向输出都赋予了她极强的环境适应力，无论是闯关清兵还是 BOSS 战都有不错的表现。前期血量较少算是一个弱点，不过随着等级上升，零的能力参数也会有较大的提升，逐渐成为全队的输出 C 位。零在中后期核心的招式应该是“Spell. レイン · レイ”与“Art. ブライトラッシュ”，前者是威力不俗的魔法 AOE，后者则是可以快速叠加连击数的高攻物理技，对泪槽的积蓄很有帮助。

技能	属性	效果	消耗 SP
Art. スピンスライス	物理	原地回旋斩，能攻击到周围一圈的敌人	10
Spell. フェザ - エッジ	魔法	射出 3 根魔力羽毛攻击敌人，锁定一个敌人时带有追尾效果	15
Spell. ロアトルネ - ド	魔法	在前方制造一道龙卷风，对敌人造成持续伤害并将其击至空中	15
Art. パワ - スラッシュ	物理	蓄力后对前方施展一次强力的斩击	25
Spell. ネイルフェザ -	魔法	射出 1 根魔力羽毛攻击敌人，附带攻击力低下的异常效果	20
Spell. ラ - スブロウ	魔法	在前方制造 1 道能够前行的强力龙卷风，对敌人造成持续伤害并将其击至空中	30
Art. ブライトラッシュ	物理	蓄力后对前方施展一次强力的 13 连斩击，斩击会射出剑波，能攻击到远方的敌人	40
Spell. レイン · レイ	魔法	在前方展开魔法阵，从天上降下光雨，对敌人造成 18 连击的范围伤害	40



擅长打拳的小衣是一名高血量高输出的角色，不过缺点也相当明显，总是需要蓄力的技能与极短的打击距离都使得她对走位与出招节奏的把握相当严苛，一个不小心就会打空招式。小衣的一大优势是有着各种控制技能，比如带有混乱异常的“Spell. 裁断の刃”、能够把敌人打上天的“Art. 升天の型”，控住对手后一套普攻打过去就有不错的输出了。值得一提的是，小衣最怕被围攻，因此在敌人较多的情况下并不建议出战，而对阵行动缓慢的 BOSS 时则可以一展身手。

技能	属性	效果	消耗 SP
Art. 一闪の型	物理	长蓄力后向前方突进一段距离并且发出强力一拳	10
Spell. 裁断の刃	魔法	向前方射出一道回旋刃，带有贯通效果并且附带混乱异常状态	15
Spell. 防守の杭	魔法	四周突出 6 根魔法柱，能将敌人击至空中	20
Art. 波动一闪の型	物理	长蓄力后向前方突进一段距离并且发出附带冲击波的强力一拳	20
Art. 升天の型	物理	长蓄力后向前方打出一记上冲拳，能将敌人击至空中	25
Spell. 断头乱舞の刃	魔法	向前方射出 3 道回旋刃，带有贯通效果并且附带混乱异常状态	35
Spell. 极刑刺杀の领域	魔法	四周突出 18 根魔法柱，能将敌人击至空中	35
Spell. 压碎の牙	魔法	对前方一定范围造成伤害的招式，带有击飞效果	40
Art. 乱击の型	物理	发动后松开 R1 键，连按□键可使出高速的连击	45



千有着极高的攻速与不低的攻击力，各项能力参数都很优秀，没有明显的缺点，可以说是团队的中坚力量，完全可以媲美女主角零，甚至操作手感有过之而无不及。“Art. 三连斩”、“Art. 三段十字斩冲”等连段较多的技能是千的核心输出手段，只要不贪刀，保持灵活的走位即可大杀四方。

技能	属性	效果	消耗 SP
Art. 三连斩	物理	向前方使出双剑三连击	10
Spell. 刀影直射	魔法	射出 3 道魔力飞剑，飞剑分叉飞行且带有贯通效果	15
Art. 十字斩冲	物理	向前方射出一道十字剑波，带有贯通效果	10
Spell. 刀影散华	魔法	射出 8 道魔力飞剑，飞剑向四周飞行且带有贯通效果	20
Art. 三段十字斩冲	物理	向前方使出双剑三连击的同时还射出贯通效果的剑波	20
Spell. 刀影光背	魔法	指挥 10 道魔力飞剑狙击敌人，附带出魂异常状态	35
Art. 旋转十文字	物理	蓄力后向前方直线距离施展连段攻击，最后以一记捶地的范围攻击收尾	35
Spell. 恶灭断罪权	魔法	召唤魔力巨刃，对前方范围的敌人施展击起敲落的攻击，带有出魂效果	35



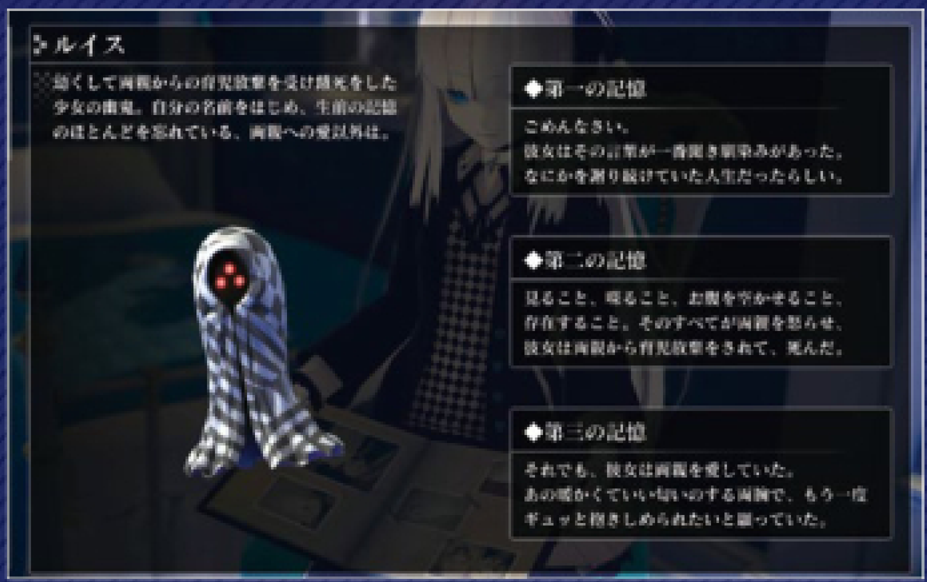
777 是惟一一名普攻为远程的角色，而且魔攻超高，可以说是典型的法师定位，不过其较少的血量需要时刻保持与敌人的距离。在远处安全地突突突是 777 的主要战术，不仅容易达成连击，而且 SP 也恢复得快，保证了较强的持续输出能力，适应其操作后会发现是一名相当好用的角色。777 能学到带有击飞效果的技能，可以把靠近的敌人赶走，算是一种不错的保命手段。

技能	属性	效果	消耗 SP
Art. 測るヨ	物理	向前方射出一道魔力长尺，带有贯通效果	10
Spell.777Humpty	魔法	抛出一个魔力炸弹，带有击飞效果	5
Art. えんぴつミサイル	物理	以 777 为中心向四周射出 8 根长条铅笔，带有贯通效果	20
Spell.CockRobin	魔法	召唤魔力鸟爪向前方施展一次交叉爪击，带有击飞效果，还附带出魂异常状态	30
Art. まとめて測るヨ	物理	向前后左右方向各射出一道魔力长尺，带有贯通效果	30
Spell.777Doodle	魔法	向前方射出一道魔力彩虹光线，对敌人造成持续伤害，带有贯通效果	35
Spell.777Humpty*3	魔法	抛出 3 个魔力炸弹，带有击飞效果	10
Spell.777Doodle*3	物理	向前后左右方向射出魔力长尺，带有贯通效果	30



幽鬼出没地点

幽者指的是关卡中的普通敌人，幽鬼则是指幽者当中带有自我意识的强力个体，它们的特征是全身闪耀着红光，而且靠近后会听到其怨恨的话语。幽鬼的血量比幽者要多上不少，不过打倒后必然掉落思装，所以碰到后不要错过，务必将其击破。鉴于幽鬼是玩家重要的装备来源，笔者就为大家列出各种幽鬼主要的出没地点以供参考。



注：幽鬼的具体情报可在“零の部屋”界面中选デ-タ→死者回想录中查看。数字②指的是完成第八章之后的第二轮章节，数字③指的是第三轮章节。另外，该列表不包含剧情BOSS的出没地点。

幽鬼	出没地点
ルイス	Ⅰ.狭间ノ街
マクドナルド	Ⅵ.深间ノ街
ウィ-ダ	Ⅶ.想起ノ森
ネズビット	Ⅵ.深间ノ街②
カ-ル	Ⅶ.想起ノ森②
グリム	Ⅷ.再生ノ齿车②
シャルル	Ⅵ.深间ノ街③
アンデルセン	Ⅶ.想起ノ森③
ヘンリクス	Ⅰ.狭间ノ街
ポエティウス	Ⅳ.快乐ノ园
ゲルソニデス	Ⅶ.想起ノ森
ミントゥルノ	Ⅶ.想起ノ森②
ミランドラ	Ⅵ.深间ノ街③
エウデモス	Ⅶ.想起ノ森③
アクィナス	Ⅷ.再生ノ齿车③
ベルナ-ル	Ⅳ.快乐ノ园
コレット	Ⅵ.深间ノ街
サッカス	Ⅷ.再生ノ齿车
ヒエロクレス	Ⅵ.深间ノ街②
ベルナルドゥス	Ⅶ.想起ノ森②
イアムブリコス	Ⅶ.想起ノ森③
アグリッパ	Ⅵ.深间ノ街③
ゴルギアス	Ⅳ.快乐ノ园
アンリ	Ⅵ.深间ノ街
クセノパネス	Ⅷ.再生ノ齿车
ゼノン	Ⅶ.想起ノ森②
メイエルソン	Ⅷ.再生ノ齿车②
メリッソス	Ⅵ.深间ノ街③
レウキッポス	Ⅶ.想起ノ森③
ディ-ルス	Ⅷ.再生ノ齿车③
デモクリトス	Ⅳ.快乐ノ园（777 みすてり-！）
トリテミウス	Ⅲ.纠弹ノ槛
ケリ-	Ⅵ.深间ノ街
ガウティリヌス	Ⅵ.深间ノ街②
ガ-ドナ-	Ⅵ.深间ノ街③
エリファス	Ⅵ.深间ノ街③
フィチ-ノ	Ⅶ.想起ノ森③
ディ-	Ⅳ.快乐ノ园（777 みすてり-！）
ルクレチウス	Ⅰ.狭间ノ街
フィロデモス	Ⅵ.深间ノ街
バラ	Ⅶ.想起ノ森②

幽鬼	出没地点
ジャン	Ⅷ.再生ノ齿车②
メトロドロス	Ⅱ.虚饰ノ庭(ココロの清算)
ナウシパネス	Ⅳ.快乐ノ园（777 みすてり-！）
ウェルギリウス	Ⅵ.深间ノ街③
モンゴメリ	Ⅳ.快乐ノ园
クライスト	Ⅴ.愚问愚塔
シルヴィア	Ⅷ.再生ノ齿车
エドガ-	Ⅵ.深间ノ街②
リゴ-	Ⅶ.想起ノ森②
ジャック	Ⅷ.再生ノ齿车②
ロシェル	Ⅶ.想起ノ森③
ヘミングウェイ	Ⅳ.快乐ノ园（777 みすてり-！）
カドワ-ス	Ⅲ.纠弹ノ槛
テンニ-ス	Ⅳ.快乐ノ园
ストラウス	Ⅶ.想起ノ森
ウィルモット	Ⅵ.深间ノ街②
モ-ルズワ-ス	Ⅶ.想起ノ森②
ヘ-ゲル	Ⅵ.深间ノ街③
ルソ-	Ⅷ.再生ノ齿车③
ロック	恶虐执政ノ座
エピキュリアン	Ⅰ.狭间ノ街
カルネアデス	Ⅱ.虚饰ノ庭
カルネアデス	Ⅱ.虚饰ノ庭(ココロの清算)
ホッブズ	Ⅲ.纠弹ノ槛
ホッブズ	Ⅲ.纠弹ノ槛（正义の确证）
777	Ⅳ.快乐ノ园
エピクロス	Ⅳ.快乐ノ园
エピクロス	Ⅷ.再生ノ齿车③
Unknownα	Ⅴ.愚问愚塔
Unknownβ	Ⅴ.愚问愚塔
セリオン	Ⅴ.愚问愚塔
ブルバキ	Ⅵ.深间ノ街
ブルバキ	Ⅵ.深间ノ街②
ブルバキ	Ⅵ.深间ノ街③
パルメニデス	Ⅶ.想起ノ森
パルメニデス	Ⅶ.想起ノ森②
パルメニデス	Ⅶ.想起ノ森③
アナムネシス	Ⅵ.深间ノ街③
プラトン	Ⅷ.再生ノ齿车
プラトン	Ⅷ.再生ノ齿车②
アリストテレス	Ⅷ.再生ノ齿车②

流程攻略

序章

1. 控制蝴蝶移动，与场中的其他蝴蝶对话。

2. 沿着地图前进，途中会依次触发几段剧情。

3. 女主角变身后进入战斗教学：□键为弱攻击，△键为强攻击，× 键为跳跃，推动左摇杆 2 秒后加速移动。

Tips：使用技能会消耗 SP，SP 可通过攻击敌人回复。

4. 前往地图标志地点调查发光处。

5. 继续探索迷宫，见到妹妹后触发剧情并进入战斗，把对手 HP 削减少许后自动结束。

Tips：按 R2 键可使出冲刺，冲刺过程中不受任何伤害。

第一章 契约の代偿

●边狱

1. 进入选项“シレン”，选择狭间ノ街→边狱。

Tips：按 OPTIONS 键打开营地菜单（キャンプ），选择道具（アイテム）后再按△键能设置为自动使用，当角色 HP 下降到一定程度或陷入异常状态时触发。

2. 与迷宫入口附近的蝴蝶对话进入商店（Shop），可购买各种道具。

3. 前往地图标志地点，传送至第二区域。

4. 从标志地点进入第三区域，在深处触发剧情与杂兵战，合理使用技能即可轻松击破。

●复仇鬼

1. 与之前的迷宫一样，往地图发光地点前进，传送到其他区域。

2. 第二区域途中触发剧情，进入关于守护者的教学。

Tips：攻击敌人可以积蓄画面左下角的“泪槽”，槽满后按 L1 可召唤守护者，为主角的每一下普通攻击追加攻击。守护者在场时，再次按 L1 键可发动必杀技，必杀技过后守护者消失，泪槽也归零。

3. 第三区域终点处触发剧情与一场杂兵战。

4. 回到房间后整理一下装备，前往新试炼狭间ノ街→幽鬼の记忆。

●幽鬼の记忆

1. 第一、二区域并无特别，利用区域深处的传送阵前往第三区域。

2. 第三区域途中触发一段剧情。

3. 第四区域终点前触发剧情，之后有一场 BOSS 战。

BOSS 战



难度很低的一场战斗，BOSS 只会挥舞缓慢的拳头进行攻击，有非常明显的前奏，按下 R2 键冲刺即可轻松躲开。BOSS 的血量下降到一定程度后会频繁敲击地面，造成大范围的震动伤害，注意不要贪刀及时远离。

第二章

复仇のイシズエ

●共斗

1. 前往虚饰ノ庭→共斗。

2. 小衣成为了同伴，可按方向键切换角色，上场角色会根据下场角色的受伤程度而获得暂时的攻击力提升效果。

3. 第二区域途中触发一段剧情。

4. 第三区域深处触发一场战斗。

Tips：对手是ルイス（幽鬼）×1、ルイス ×1、ルクレチウス（幽鬼）×1。



●彼女のあの顷

1. 解锁了“通话”功能，玩家今后可以和其他同伴交流。

2. 与小衣通话后，前往虚饰ノ庭→彼女のあの顷。

3. 第二区域途中触发两段关于小衣过去的剧情。

4. 第三区域终点处有一场杂兵战，胜利后自动返回房间。

Tips：对手是ルクレチウス（幽鬼）×1、ルクレチウス ×1、カドワ - ス ×4。

●真实の记忆

1. 与小衣通话后，前往虚饰ノ庭→真实の记忆。

2. 第二、三区域途中触发剧情。

3. 在第四区域的 Shop 处触发剧情，小衣暂时离队，触发一场杂兵战。

Tips：对手是ルイス ×2、ヘンリクス ×4。

4. 杂兵战后小衣归队，进入 BOSS 战。

BOSS 战

对手是远程法师，带着一只小兵，小兵打倒后会继续召唤，对走位有信心的玩家可以直接无视。BOSS 的攻击手段有两种，一种是直线距离的风魔法，一种是近距离的杖攻击。BOSS 会在玩家靠近时走开，攻击建议接在冲刺贴身之后，做到抢先出手。BOSS 的杖攻击范围很小，斜向闪躲能一直贴身，而泪槽蓄满后建议马上使用，毕竟 BOSS 的血量较多，足够玩家再次蓄满。



第三章

正义のミカタ

●生き残った少女

1. 与小衣通话后，前往纠弹ノ槛→生き残った少女。

Tips：新迷宫的敌人变强了不少，并且追加了新种类，战斗时间更长，建议多多使用守护者与必杀技清场。

2. 第二、三区域的途中都会触发剧情，第三区域有一场杂兵战。

●トリックスター

1. 前往纠弹ノ槛→トリックスタ -。

2. 本次闯关并无剧情战斗，路上会触发几段新角色的剧情，抵达第三区域的深处即可结束。

●信じた正义

1. 前往纠弹ノ槛→信じた正义。

2. 第二区域途中触发剧情。

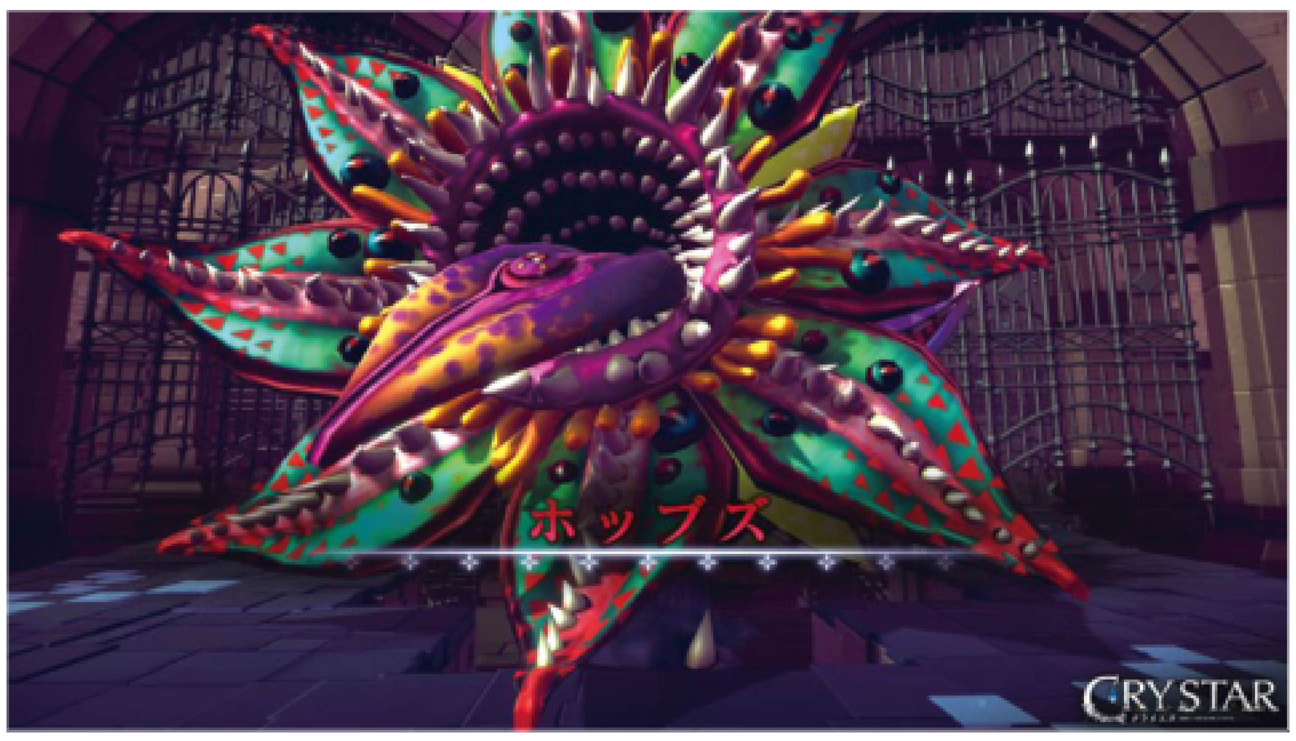
3. 第三区域途中触发剧情。

4. 第四区域入口附近触发剧情，再往前走触发 BOSS 战。

BOSS 战

第一阶段：BOSS 并不会移动，基本攻击为远程的种子射击，不过前奏很明显非常易躲。把 BOSS 的血量削减 30% 左右触发剧情，新角色惠羽千加入队伍，战斗进入第二阶段。

第二阶段：首先要清理场上的两只杂兵，而 BOSS 的种子射击有所强化，范围广且持续扫射，硬吃一记会非常痛，这里说一下此招的躲避方法：当 BOSS 吸气的时候站在它的左右任意一侧，喷射的瞬间冲刺离开，往它的另一侧奔跑，抵达后扫射刚好完毕。对走位缺乏信心的朋友则建议多使用回复道具。



第四章

えんじょいえきさいてぃんぐ

●イット

1. 前往快乐ノ园→イット。

2. 第一区域终点前触发一场杂兵战。

Tips：对手是フィロ β（幽鬼）×1。

3. 第二区域途中触发一场杂兵战。

Tips：对手是フィロ β（幽鬼）×1、アポリア α×2、エクスシア ×1。

4. 第三区域终点前触发一场杂兵战。

Tips：对手是フィロ β（幽鬼）×1、フィロ β×1、アポリア α×1、エクスシア ×2。

游技术 NOW PLAYING 攻略透解

●ハイド＆シーク

1. 前往快乐ノ园→ハイド＆シーク。

2. 第一区域终点前触发杂兵战。

Tips：对手是フィロβ（幽鬼）×1、フィロβ×2。

3. 第二区域途中触发一场杂兵战。

Tips：对手是ゴルギアス（幽鬼）×1、モンゴメリ（幽鬼）×1。

4. 第三区域终点处触发BOSS战。

BOSS战

777的基本行动是拉开距离后释放远距离的魔法攻击或者普攻，招式有散射与直线射击两种，都不好躲。这里推荐使用小衣的技能“Spell. 裁断の刃”，此招可让777陷入混乱状态从而停止行动，制造绝佳的输出机会。当然，把777逼到墙角，两名角色轮流召唤守护者发动狂攻也是一个好办法。



●パンデミック

1. 前往快乐ノ园→パンデミック。

2. 第一区域终点处触发剧情，小衣、千离队，零变成了777，攻击方式也随之改变。

Tips：虽然无法使用零的技能，但变成777后的攻击力非常高，按□键为直线的远距离攻击，按△键为广范围的散射攻击，不过攻击时无法移动。

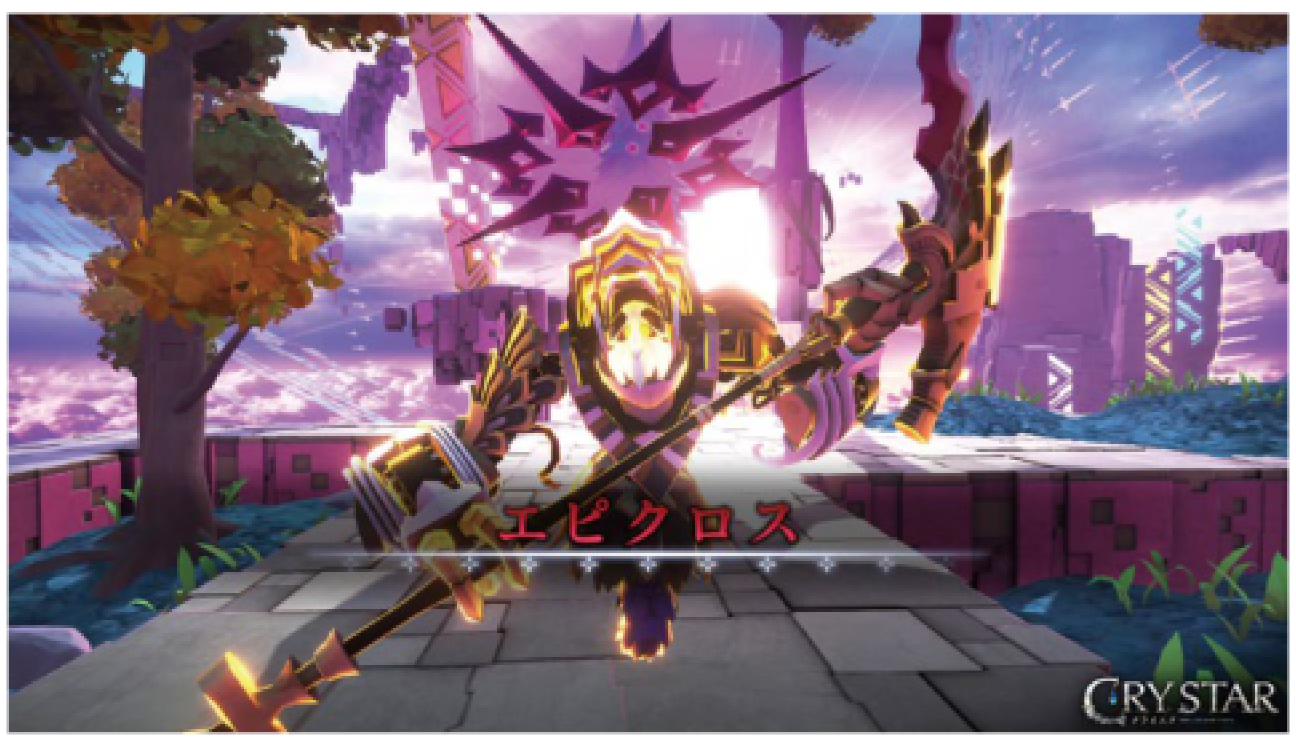
3. 第二区域途中触发战斗，对手是777，打掉她大概30%的血量后触发剧情。

4. 第三区域途中有两段剧情，小衣、千依次归队。

5. 第四区域入口附近触发剧情，之后是BOSS战。

BOSS战

777的异形化，我方一靠近就会被拉开距离，推荐操作攻速快的千灵活地进行贴身攻击。BOSS的血量在50%以上时，会使用直线、散射的远程攻击，不过威力都很低，而血量在50%以下时，其攻击的威力会骤然提升，不过依旧可以老套路应付——利用小衣的技能“Spell. 断裁の刃”封印其行动。



第五章 汝の意志することを

●第一の愚塔

1. 前往V愚问愚塔→第一の愚塔。

2. 第一区域入口不远处触发剧情，777加入队伍。随后发生的剧情选项不影响结果，零与777组队，千与小衣组队，兵分两路进行闯关。

Tips：777是一名擅长远程攻击的角色，具有非常高的魔法攻击力，不过HP与防御都比较低，操作时尽量避免近身作战。

3. 往迷宫深处进发，途中会触发几段剧情，抵达第四区域后，在入口附近有一场BOSS战。

BOSS战



狗形态幽鬼的强化版，虽然攻击力比较高，但只会近距离的啃咬、咆哮这两招，完全被远程法师777克制，只要拉开距离不停按□键攻击即可轻松获胜。

●第二の愚塔

1. 前往V愚问愚塔→第二の愚塔。

2. 第一、二、三区域的终点前各有一段剧情。

3. 第四区域入口附近触发剧情与BOSS战，对手与上一试炼的一样。

Tips：此战只能操作零，不能召唤守护者。

●愚门

1. 剧情后，暂时无法进行思装调整。

2. 前往V愚问愚塔→愚门。

Tips：抵达迷宫第四区域前只能操作零一人，请务必准备好回复与解除麻痹、混乱异常的药物。

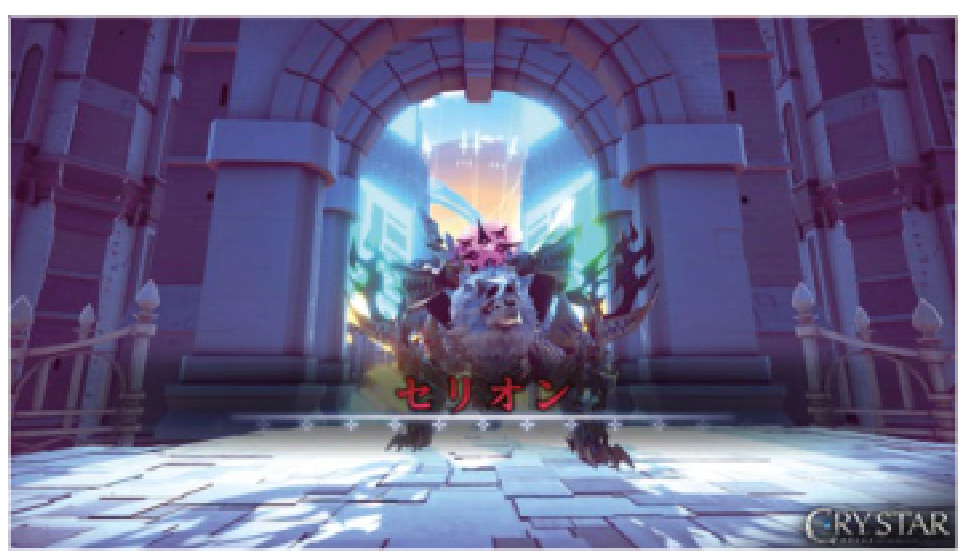
3. 第一、二区域中触发剧情，继续前进来到第四区域。

4. 第四区域入口不远处触发杂兵战，对手是フィロβ×5，胜利后同伴全部归队。

5. 杂兵战后是BOSS战。

BOSS战

杂兵打倒后会再次被召唤，无须理会，其出招时机可根据声音来判断。BOSS的攻击手段有以下几种：①啃咬，此招只判定前方，站在侧面或背面都可避开；②咆哮冲击，威力不高但会以“X”的方向贯通四个斜角，并且带有击飞效果与混乱异常，BOSS在咆哮前会压低身子，这时可拉开距离进行闪躲；③锁链突刺（麻痹属性），一共有三种形式，第一种是从BOSS口前突刺而出，第二种是连续出现在我方角色脚下，突刺3次，有追尾特性，第三种是地面呈九宫格阵同时突出9根锁链，可站在锁链之间的缝隙躲开。锁链出现前必然能看到魔法阵，战斗时尽量不要贪刀，保持灵活，方便随时冲刺闪避。



BOSS的血量减半后触发剧情，之后继续战斗，打法与之前一致。

第六章 コギトエルゴリズム

●狂信者

1. 与千、777通话后解锁新的试炼。
2. 前往Ⅵ深间ノ街→狂信者。
3. 第二、三区域途中触发剧情。
4. 第三区域深处触发杂兵战，对手是ブルバキ（幽鬼）×1、ブルバキ ×4。

Tips：虽然都是常见的怪，但血量翻了数倍，开场时敌人最多最难打，不过只要逐个击破，战斗难度会逐渐下降，建议直接先上大招，待敌人数量不多时，操作777在远距离攻击即可安全取胜。

●自我嫌恶

1. 前往Ⅵ深间ノ街→自我嫌恶。
2. 第二区域途中触发杂兵战，对手是ブルバキ（幽鬼）×1、ブルバキ ×4。
3. 第三区域途中触发剧情，小衣、千离队。
4. 继续往深处前进，触发杂兵战，对手是ブルバキ（幽鬼）×1、ブルバキ ×2。



●暗い哲学者

1. 前往Ⅵ深间ノ街→暗い哲学者。
2. 第二区域途中触发剧情。
3. 第四区域入口不远处触发剧情，小衣归队，接着是BOSS战。

BOSS战

BOSS基本只用近距离的黑刃魔法，操作777可以在远处安全输出，而小衣的蓄力类技能可将BOSS循环击倒在地，同样非常好用。BOSS的血量下降25%后战斗自动结束。



4.BOSS战后千归队，有一场杂兵战，对手是ブルバキ ×5。

第七章 幽鬼の姫

●亲交

1. 与小衣、777通话后解锁新的试炼。
2. 前往Ⅶ．想起ノ森→亲交。
3. 第二区域途中触发剧情。
4. 第三区域触发两段剧情，之后有杂兵战，对手是ゲルソニデス（幽鬼）×1、フィロγ×4。
5. 与同伴全部对话一遍后自动返回房间。

●悲剧の想起

1. 前往Ⅶ．想起ノ森→悲剧の想起。
2. 第二区域途中触发剧情。
3. 第三区域途中触发剧情，并且有一场杂兵战，对手是フィロγ(幽鬼) ×1、フィロγ×3、ウィ-ダ（幽鬼）×1、ゲルソニデス（幽鬼）×1、フィロデモス（幽鬼）×1。

●それでも

1. 与小衣、千、777通话后解锁新试炼。
2. 前往Ⅶ．想起ノ森→それでも。
3. 第二区域途中触发剧情。
4. 第四区域入口不远处触发剧情，继续前进是BOSS战。

BOSS战

BOSS的攻击模式有3种：①向前方散射5道冲击波，可以趁它蓄力时躲向侧面；②召唤杂兵2名，建议优先处理，虽然还会召唤，但间隔时间较长；③向前冲撞，此招一旦起手就无法打断，看到其准备动作时千万不要站在BOSS正面，如果正在清理杂兵看不到，可以根据小地图确认BOSS的位置。熟悉这些套路后，BOSS就只是常见杂兵的强化版，不难对付。



第八章 失われた未来を手に

●终点

1. 与小衣、千、777通话后解锁新的试炼。
2. 前往Ⅷ．再生ノ齿车→终点。
3. 第二区域途中触发剧情。
4. 第三区域途中触发剧情，有一场杂兵战，对手是ブルバキ（幽鬼）×1、ブルバキ ×4。
5. 第四区域入口不远处触发BOSS战。

Tips：战前建议买齐所有的异常状态恢复药物。

BOSS战

BOSS的攻击手段主要有以下几种：①射向前方的紫色冲击波；②挥舞法杖在前方形成龙卷，碰到会持续掉血；③从天而下的魔法箭；④追尾的魔法弹。前三种招式都有明显的前奏，可以看准时机侧移或者持续奔跑进行闪躲，比较棘手的是追尾魔法弹，不仅追尾距离极远，还会使中招者陷入各种异常状态，红色魔法弹会降低攻击力、蓝色魔法弹会降低防御力、紫色魔法弹有诅咒效果、绿色魔法弹则附带混乱，如果战前有买齐各类药物，难度会低上不少。



6. 剧情后操作蝴蝶一路前进，最后回到零的房间。

第六章②
无知の知

●狂信者Ⅱ

1. 与小衣、777 通话后解锁新的试炼。

2. 前往Ⅵ. 深间ノ街→狂信者Ⅱ。

3. 第二区域途中触发剧情。

4. 第三区域途中触发剧情，终点前有一场杂兵战,对手是ブルバキ（幽鬼）×1、ブルバキ ×4。

●萌芽

1. 前往Ⅵ深间ノ街→萌芽。

2. 第二区域途中触发杂兵战，对手是ブルバキ（幽鬼）×1、ブルバキ ×4。

3. 第三区域途中触发剧情,小衣、千离队。

4. 继续往深处前进会触发一场杂兵战，对手是ブルバキ（幽鬼）×1、ブルバキ ×2。

●真实の欠片

1. 前往Ⅵ深间ノ街→真实の欠片。

2. 第二区域途中触发剧情。

3. 第四区域入口不远处触发剧情，小衣归队，接着是 BOSS 战。

Tips：打法与前文第六章试炼“暗い哲学者”的 BOSS 一致。

4.BOSS 战后千归队，触发一场杂兵战，对手是ブルバキ ×5。



第七章②
正しさのアイロニ-

●怀疑

1. 与小衣、777 对话后，解锁新的试炼。

2. 前往Ⅶ. 想起ノ森→怀疑。

3. 第二区域途中触发剧情。

4. 第三区域触发两段事件，之后有杂兵战,对手是ベルナルドゥス（幽鬼）×1、オルト・フィロβ×2、オルト・パラミシアβ×2、オルト・アポリアβ×2。

5. 与同伴全部对话一遍后自动返回房间。



●真实の想起

1. 前往Ⅶ. 想起ノ森→真实の想起。

2. 第二区域途中触发剧情。

3. 第三区域终点前触发剧情，有一场杂兵战，对手是パラ（幽鬼）×1、カ-ル（幽鬼）×1、ミントゥルノ（幽鬼）×1、オルト・フィロβ×3、オルト・アポリアβ×2。

●エウゼーン

1. 与 777 通话后，新迷宫解锁。

2. 前往Ⅶ. 想起ノ森→エウゼ-ン。

3. 第二区域途中触发剧情。

4. 第四区域入口不远处触发剧情，继续前进触发 BOSS 战。

Tips：打法与前文第七章试炼“それでも”的 BOSS 一致。

第八章②
零れた未来



●终点Ⅱ

1. 与小衣、千、777 通话后解锁新的试炼。

2. 前往Ⅷ. 再生ノ齿车→终点Ⅱ。

3. 第二区域途中触发剧情。

4. 第三区域途中触发剧情，有一场杂兵战，对手是ブルバキ（幽鬼）×1、ブルバキ ×3。

5. 第四区域入口不远处触发剧情，之后依次是 BOSS 战、杂兵战、BOSS 战，共计三场的车轮战，请务必把各类药物准备齐全。

BOSS 战

打法与前文第八章试炼“终点”的 BOSS 一致，故不再阐述。由于后面还有一场杂兵战和一场 BOSS 战，注意保留一定的回复药。

6. 杂兵战只有幽者没有幽鬼非常好打。战后小衣、千、777 离队。

BOSS 战

BOSS 煽动翅膀就表示要释放判定为正前方的魔法招式，有旋转圆盘与散射飞刺两种，只要不贪刀都可以轻松侧移躲开。当地面出现巨大魔法阵时，表示 BOSS 要释放龙卷风魔法，判定范围为 BOSS 的四周一圈，会持续造成伤害，不过只要及时远离魔法阵就很难中招。BOSS 残血后，旋转圆盘变为复数个，而且具有追尾效果，飞刺也由散射变成直线持续射击，伤害非常高，建议拉开距离对 BOSS 进行远程攻击。



7. 故事再度重启，回到序章的场景后，操作蝴蝶一路触发事件，最后回到房间（时间线重返第六章）。

第六章③ リテイクエンド

●狂信者Ⅲ

1. 与小衣、777 对话后解锁新的试炼。

2. 前往Ⅵ．深间ノ街→狂信者Ⅲ。

3. 第二区域途中触发剧情。

4. 第三区域途中触发剧情，终点前有一场杂兵战，对手是ブルバキ（幽鬼）×1、ブルバキ ×4。

●恶姬觉醒

1. 前往Ⅵ深间ノ街→恶姬觉醒。

2. 第二区域途中触发杂兵战，对手是ブルバキ（幽鬼）×1、ブルバキ ×4。

3. 第三区域途中触发剧情，千、777 离队。

4. 继续往深处前进，触发杂兵战，对手是ブルバキ（幽鬼）×1、ブルバキ ×2。

●变曲点

1. 与千、777 通话后解锁新的试炼。

2. 前往Ⅵ深间ノ街→变曲点。

3. 第二区域途中触发剧情。

4. 第四区域入口不远处触发剧情与 BOSS 战。

Tips： 打法与前文第六章试炼“暗い哲学者”的 BOSS 一致。

第七章③ 歪曲ドラマツルギ-



●不和

1. 与小衣通话后解锁新的试炼。

2. 前往Ⅶ．想起ノ森→不和。

3. 第一区域入口处触发剧情，千、777 归队。

4. 第二区域途中触发剧情。

5. 第三区域途中触发剧情，接着是杂兵战，对手是フィチ - ノ（幽鬼）×1、メタ · フィロ β×1、メタ · パラメシア β×2、メタ · アポリア α×2。

●疑心暗鬼

1. 与小衣、777 通话后解锁新的试炼。

2. 前往Ⅶ．想起ノ森→疑心暗鬼。

3. 第二区域途中触发剧情。

4. 进入第三区域后角色走散，玩家需要依次操作零、千、小衣、777 独自前行，最后在第四区域重新汇合，并且触发一场 BOSS 战。

Tips： 打法与前文第七章试炼“それでも”的 BOSS 一致。



第八章③ 光を爱せざるモノ

●终点Ⅲ

1. 与小衣、千、777 通话后解锁新的试炼。。

2. 前往Ⅷ．再生ノ齿车→终点Ⅲ。

3. 第二区域途中触发剧情。



4. 第三区域途中触发剧情，有一场杂兵战，对手是ブルバキ（幽鬼）×1、ブルバキ ×3。

5. 第四区域入口不远处触发剧情，小衣、千、777 离队，进入 BOSS 战。

BOSS 战

BOSS 在玩家靠近时会拉开距离，不过速度不快，可以一边追赶一边对其施展攻击。BOSS 的攻击模式有三种，一种是发射 3 枚能够追尾的金色圆盘利器，一种是向前方散射的文具攻击，一种是全方位的长条铅笔射击。由于 BOSS 的招式都是瞬发没有明显的前奏，因此大概打两三下就要准备冲刺了，此战只推荐使用出招快、攻击距离较长的技能。



6. 前往地图标志地点触发剧情，进入第二场 BOSS 战。

BOSS 战

恵羽千会使用作为队友时的所有技能，由于是以速度著称的双刀流，千的起手速度相当快，根本无法把握她的出手时机，再加上还会使用远程魔法，所以这场战斗几乎只能正面硬刚。基本战术是抓住千出招之后的硬直时间绕后输出，由于千没有刚体，玩家可以把连招数叠起来，进而召唤守护者输出一波，如此往复即可获胜。



最终章
パンタ·レイ

1. 剧情后触发 BOSS 战。

BOSS 战

BOSS 会使用与零一样的近战剑招与远程魔法，不过攻击频率很低，玩家可以大胆上前输出，全力把对方压制。



2. 剧情后触发第二场 BOSS 战。

BOSS 战

BOSS 只有判定前方的散弹、冲击波这两种攻击，还会使用瞬移拉开一段很远的距离，不过总体上不难打。BOSS 的血量下降约四分之一后战斗自动结束，回复药充足的话可以放心硬刚。



3. 剧情后 777 归队，回到零的房间。

Tips：现在可以自由进入至今为止所有章节的的试炼迷宫。

4. 进入恶虐执政ノ座→魂のつながり。

●魂のつながり

1. 第一区域途中触发剧情，小衣归队，有一场杂兵战，对手是アグリッパ（幽鬼）×1、メタ · パラメシア γ×2、メタ · フィロ ×2、メタ · アポリア γ×2。

2. 第二区域途中触发剧情，千归队，同样有一场杂兵战，对手是メタ · マゲイア γ×1、Unknownα×1、Unknownβ×1。

3. 抵达终点后闯关结束。

●终极点

1. 与同伴通话会追加支线试炼，但不影响主线剧情。

Tips：对应的支线试炼为：①Ⅱ. 虚饰ノ庭的“ココロの清算”（小衣）；②Ⅲ. 纠弹ノ槛的“正义の确证”（千）；③Ⅳ. 快乐ノ园的“777 みすてり - ！”（777）。

2. 前往试炼恶虐执政ノ座→终极点。

3. 在第二区域入口不远处触发剧情，之后是 BOSS 战。

BOSS 战

BOSS 有两人，擅长使用各种魔法攻击，我方靠近后会瞬移拉开距离。下面来对她们的招式与打法作一个简单说明。

メフィス：①地面九宫格范围的锁链突刺，此招释放前地上会出现魔法阵，及时远离即可；②判定为前方的冲击波，有散射与直线射击两种，及时移动到 BOSS 侧面或背面即可躲开，还能趁机输出一波。

フェレス：攻击方式与メフィス差不多，以远距离的魔法为主，要注意其降低防御力的魔法弹，中招后掉血很快，如果没有抵抗这项异常的饰品或药物推荐使用 777 从远方发动攻击。



4. 剧情后是最终 BOSS 战。

最终 BOSS 战

双子恶魔合体之后的终极形态，保留了一部分双子的招式，并且追加了威力更高的新招式，具体如下：①地面九宫格的锁链突刺，只要及时远离魔法阵即可；②判定前方的红色圆盘旋转攻击，需要把握时机冲刺闪躲，有一定的技术要求；③巨剑斩击，通常情况下为横向两次斩击，如果 BOSS 向后退则表示接下来是连续数次的斩击，保持左右奔跑和冲刺能躲开大部分招式；④追尾的 3 道绿色冲击波，与 BOSS 拉开距离可以清晰判断其移动轨迹，很好躲。

由于 BOSS 体型巨大，只要站在他面前就不用担心攻击 miss，近身放大招→撤退→近身放大招，如此反复数次即可取胜。



通关之后的试炼

游戏没有二周目，完成最终章后，所有章节的试炼都能在零的房间内自由进行。而作为新要素，追加了试炼“零号泣！ボス地狱！”（试炼界面最后一项），简而言之就是 BOSS RUSH 模式，玩家需要陆续击败至今为止登场过的 BOSS，过程中无法获得物品和经验值。此试炼可以反复挑战，把 BOSS 全部干翻算是完成了一轮，下一轮的 BOSS 会变得更强，第五轮时达到最高难度。

奖杯列表



名称	杯种	取得条件
CRYSTAR	白金	获得所有奖杯
万物流转	金	接受了真理念的指引（剧情）
死者回想录大成	金	收集完死者回想录
终わりよければ?	银	拯救みらい（剧情）
ずっといっしょだよ?	银	确认姐妹的爱（剧情）
ハッピ - エンド?	银	接受了恶魔的指引（剧情）
发展途上	银	角色达到 Lv50
限界成长点	银	角色达到等级上限
限界调合	银	将一个思装调合到极限
边狱踏破者	银	完成所有试炼
幽鬼网罗	银	在死者回想录上登录所有的幽鬼
镜の向こう	铜	自己前往边狱（剧情）
优秀代行者	铜	完成一个任意试炼
少女の幽鬼	铜	打倒了少女幽鬼（剧情）
诀别	铜	与扭曲的过去诀别
正义执行	铜	打倒了贪食的幽鬼（剧情）
快乐暴走	铜	坚持把游戏玩到最后
系ぐ思い	铜	接受了重要家人的思念（剧情）
盲信する亡者	铜	打倒从属的幽鬼
ごめんね、でも	铜	解放了崩坏的亲友的灵魂
同罪报复未遂	铜	打倒アナムネシス
幽鬼の姬	铜	打倒幽鬼の姬
善く生きる	铜	打倒迷失正义的的少女
姊妹の语らい	铜	接受了妹妹的感情
嘘と破坏の终焉	铜	打倒一切的元凶
思装调合	铜	初次完成了思装调合
思装调合师	铜	完成了 5 次思装调合
思装调合の母	铜	完成了 30 次思装调合
思装变容开拓	铜	完成了 10 次思装变容
思装变容依存	铜	完成了 50 次思装变容
进み续ける冲动	铜	达成 50 连击（chain）
止まらない冲动	铜	达成 100 连击（chain）
暴走した冲动	铜	达成 200 连击（chain）
异常付与	铜	使敌人陷入异常状态
ぷちかたるしす	铜	同时打倒 5 个敌人
边狱キラ -	铜	打倒了 100 个敌人
边狱クラッシャ -	铜	打倒了 1000 个敌人
边狱ジェノサイダ -	铜	打倒了 5000 个敌人
无伤の生还	铜	无伤打倒 BOSS
泪の行き先	铜	净化了断末魔の思念
悲痛の泪	铜	净化 30 个断末魔の思念
镇魂の泪	铜	净化 100 个断末魔の思念
限界状况	铜	将断末魔の思念积累到数量上限
故人探求	铜	把死者回想录的某一个故事章节全部解放
糖分摄取	铜	使用 10 个消费道具
糖分过多	铜	使用 50 个消费道具
糖分异常过多	铜	使用 100 个消费道具
收集家	铜	积累 10000 点 Spirit
亿万长者	铜	积累 100000 点 Spirit
犬好き	铜	抚摸主角的狗セレマ 10 次
爱犬家	铜	抚摸主角的狗セレマ 53 次

白金综述

本作的奖杯非常好拿，打完剧情就能收走一半，只要再适当打打怪，多调合几次装备，白金就到手了。关于达成连击的奖杯，你可以把难度调到最高，把身上的装备全部卸下，全程操作 777 在远处突突突即可轻松完成。关于金钱，也即 Spirit 点数的奖杯，只要把游戏难度调成简单，不购买任何道具多刷关卡即可达成。





文 余烬 美编 NINA



如果要说本作最大的卖点，无疑是它玩具飞船与游戏互动的玩法，但本作的亮点并不局限于此。这是又一款可以无缝从星球表面进入到太空的游戏，也是一款射击手感优秀且战斗爽快的太空游戏。如果你购买了本作的NS版，甚至可以全程控制星际火狐在阿特拉斯中进行冒险。值得一说的是，本作包含玩具的实体版与数字版在星舰更换的玩法上有所不同，并且不同版本不同地区的游戏在星舰和武器的数量上有所不同。为了玩到本作更多的内容，以下攻略将以NS版本为主，并且NS的数字豪华版也是内容最齐全的版本。

NS	PS4	XOne	
银河联军 阿特拉斯之战			Ubisoft
Starlink: Battle for Atlas			中文版
2018年10月16日	本地1~2人		对应 Starlink
售价为NS/PS4/XOne：59.99美元			

游戏版本：1.01
通关时间：10小时
全成就/白金时间：15小时

冒险基础

键位说明

NS	PS4	XOne	说明
左摇杆	左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	右摇杆	视角转动/瞄准
B	×	A	跳跃
Y	□	X	（按住）互动
A	○	B	推进/闪避
X	△	Y	启动护盾
L	L1	LB	飞行员能力
R	R1	RB	（在星球上）按住开启/关闭飞行模式 （在太空中）按住开启/关闭高速推进器
ZL	L2	LT	左武器
ZR	R2	RT	右武器
按下左摇杆	L3	LS	看向后方
按下右摇杆	R3	RS	放大镜头
方向键↑	方向键↑	方向键↑	（在星球上）请求/接受任务
方向键←	方向键←	方向键←	选择任务
方向键→	方向键→	方向键→	选择任务
方向键↓	方向键↓	方向键↓	放下物品
-	触摸板	VIEW	开启星际地图
+	OPTIONS	MENU	开启菜单

注：下文按键说明以NS版为主。

画面信息



①推进能量槽：推进、跳跃和展开护盾均需要消耗该能量槽。
②飞行员能力槽：积满之后可以发动飞行员能力。
③飞行员等级和生命值
④星舰温度：温度太高或太低都会使星舰进入不利状态。
⑤雷达地图
⑥当前任务：通过方向键←→可在不同任务间进行切换。
⑦目标信息
⑧能量合金和新星所持数量



© 2018 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. The Starlink Battle for Atlas Logo, Ubisoft and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Nintendo properties are licensed to Ubisoft Entertainment by Nintendo. Starfox characters © Nintendo. Trademarks are property of their respective owners.

飞行员

在本作中，玩家可以自行选择驾驶星舰的飞行员，不同的飞行员具有不同能力和技能。除开比较难获得的欧服预购限定角色Startail，游戏中常见的可选飞行员共有10位（3位需要氪金购买）。进入“装备栏”菜单并按下A键“变更星舰装备”，之后再按下方向键↓选中当前的飞行员即可进行变更。

飞行员之间最大的不同便是飞行员的能力和技能。飞行员能力在战斗中可以主动使用，待画面左下侧的飞行员能力槽充满后即可按下L键进行使用。在“装备栏”菜单中按下X键可查看和提升当前飞行员的技能。飞行员的技能则围绕着能力展开，技能的学习和提升需要花费技能学习点数。提升飞行员的等级、精通更多的星舰和武器都是获得技能学习点数的途径。

二分点号不少能力的升级与飞行员的等级息息相关，其中“远征者机翼”、“防御工程”、“流亡者营地”的升级则需要三个在商店中购买获得的飞行员的技能提升，算是本作的氪金服务之一。另外，数字豪华版包括了这三个额外的飞行员。



▲火狐·麦克罗德是NS版独占的飞行员。

星舰

和飞行员一样，游戏中操控的宇宙飞船星舰也可以在“装备栏”菜单中按下A键随时进行更换。除了两架地区商城限定的星舰外，游戏中有6架常见的星舰（1架需要氪金购买）。每架星舰在速度、操控、防御、能量、重量这些属性上都不尽相同，并且这些属性会因装备的武器、机翼、改造模块的不同而产生变化。每架星舰可最多装备六个机翼部件和两把武器，机翼部件和武器越多虽然会让星舰性能越强，但操控性会相应变低。

一个非常重要的技巧，由于星舰可以随时进行变更，因此如果当前操控的星舰生命值太低，可立即切换成另外一台星舰，这样生命值会瞬间变满。等待一段时间后之前受损的星舰在“后台”得到恢复，再将之变更出来即实现了满血复活。不过该技巧只适用于星舰没有被完全破坏之前，如果星舰的生命值耗尽后才切换则无法再变更回去。



■在星舰坠毁前更换其他星舰。

武器



本作中可选武器的数量并不多，并且在游戏一开始时就能全部获得。除了一把地区商城限定的武器外，游戏中常见的武器有15把（3把需要氪金购买）。每把武器的伤害、攻击距离、射速、能量消耗、状态效果、攻击方式均不尽相同。由于可以随时更换武器，可尽情在游戏中尝试不同的武器。

除开攻击方式对武器手感带来的影响，武器自身的效果也对武器的使用带来影响。按效果分类，游戏中的武器分为了火焰类（烈焰、过热），冰霜类（霜化、冻结），重力类（重力场、旋涡），停滞类（失重、停滞超载），动能类。多种效果同时作用于敌人会带来额外的效果和伤害，比如火焰类和冰霜类结合会造成“冷热冲击”，冰霜类和旋涡结合则会产生“霜化旋涡”。动能类武器可以理解为不带属性的物理性攻击，对于元素抗性高的敌人能发挥奇效。

叠加效果	所需效果1	所需效果2
冷热冲击	火焰类	冰霜类
粉碎	冰霜类	短程高冲击性的武器
霜化旋涡	冰霜类	旋涡
烈焰旋涡	火焰类	旋涡
烈焰爆炸	烈焰	停滞类
冰冻爆炸	冰霜类	停滞类
重力震荡	重力类	停滞类

改造模块

星舰和武器可以装备改造模块从而获得额外的属性和效果。将菜单“二分点号升级”中的“星舰改造区”里所有升级项购买之后，星舰最多可装备5个改造模块，而武器最多可装备4个改造模块。同一个改造模块只能供一个装备或星舰进行安装。

改造模块分为了五个阶级（传奇、史诗、稀有、不凡、普通），阶级越高则属性和效果越强。二分点号升级中有着“改造模块铸造区”的项目，将其中的升级项全部购买后能够实现3个相同的改造模块合成为1块更高一阶级的同类模块。在购买了“合成改造模块”后可以直接用能量合金和新星来直接合成已经获得的改造模块，非常实用！另外，部分改造模块只能装备进特定的武器中。



TIPS NS的数字豪华版包括了需要单独购买的星舰、飞行员和武器，并且包含了NS版独有的星际火狐飞行员及其相关任务，是内容相对完整的一个版本。

二分点号

通过在主菜单“二分点号升级”中购买相关升级项，将能够解锁游戏中更多的功能并增强自身和联盟的实力。购买时除了会花费能量合金和新星外，部分升级项的购买有着飞行员等级或解开守卫者尖塔数量的限制条件。

建议优先点出“逍遥出游”（快速旅行到击败的流亡者基地）和“守卫者网络”（快速旅行到已处理过的守卫者尖塔），这能让角色的移动和穿越更加方便。



星际征程

星际飞行

宇宙很大，在星际中进行飞行时只是推进前行速度太慢。使用“快速旅行”是移动最快的方法，不过快速旅行只能前往已到达过的区域或星球。在宇宙中远距离飞行最常用还是“高速推进器”。在周围没有大型飞船且脱离战斗时按下 R 键即可进行高速推进飞行，高速飞行一段时间后必定会出现如一张大网般的流亡者超空间陷阱。如果不幸被这种陷阱困住，星舰会脱离高速飞行状态，并会有不少流亡者敌人出现。其实，在高速飞行时是有办法避开这种超空间陷阱的，即穿过超空间陷阱中的洞，而多次避开后超空间陷阱会在一段时间内不再出现。

在空中飞行并与敌人缠斗时，可多次通过闪避来躲开敌人的攻击。向后推动左摇杆再按下 A 键能使星舰迅速翻转向后方，因此可吸引大波敌人尾随再迅速翻转向后发动攻击。


穿过超空间陷阱中的洞。

星球

在阿特拉斯星系中有着多颗可以着陆的星球，每颗星球的环境以及生物等都不尽相同。到达每一颗新的星球后建议优先处理一座守卫者尖塔，配合“守卫者网络”可在以后实现快速到达该星球的表面，而免去了从太空中飞进星球的过程。



每颗星球上都有着不同的收集项目，总的来说分为了测绘和发现两大类。测绘包括处理尖塔、遗迹、残骸、奇观，发现包括发现物种、地点、样本。在星球地图的左侧会直接列出当前星球的收集项目和完成情况，而当星球地图上的迷雾消除后也能直接看到测绘中各地点的具体位置。至于发现中的物种和样本，则只能在星球上实地去寻找，不过物种和样本的种类不多，一般都可以较容易地全部发现。本作的不少成就 / 奖杯都与各星球的测绘和发现完成情况相关。

流亡者藏身处

无论是在太空中还是在星球上，流亡者都是非常常见的敌人，而在太空之中更是有着流亡者藏身处。在太空中击败流亡者便有几率发现流亡者的藏身处，将这些藏身处摧毁不仅能获得能量合金、新星、史诗改造模块，并且在之后还可以直接快速旅行到已摧毁的藏身处地点。

到达流亡者藏身处后会出现大量的流亡者飞艇舰队，除了摧毁这些飞艇能削减流亡者星舰残骸的生命值外，直接攻击星舰残骸上的武器也能削减其生命值。当流亡者星舰残骸的生命值削减完毕即可进入残骸内部，在其中的“遗落物”中可发现能量合金、新星和史诗改造模块。总之，尽可能地去摧毁流亡者的藏身处，这不仅能获得优厚的报酬，更能为阿特拉斯带来和平。



无畏舰

太空中最具威胁的敌人便是无畏舰，这种邻近星球的致命战舰不仅实力强大，还会往邻近星球派遣部队。如果对无畏舰的强大感到畏惧，可以先去摧毁无畏舰周围星球上的至尊机，这能对无畏舰的实力进行一定的削减。成功摧毁无畏舰后能获得经验值、能量合金、新星、以及传奇改造模块，算是直接获得传奇改造模块的主要方式。

无畏舰有三格生命值，每削减掉一格便会进入下一战斗阶段。第一阶段需要破坏无畏舰上的加农炮炮台，第二阶段需要破坏能射出激光能量柱的“畏惧之眼”，第三阶段则需要破坏“无畏舰之门”并进入内部，对反应炉进行破坏。另外，在前两个阶段时每当破坏了无畏舰上的武器都会刷出支援飞艇，数量一旦多起来非常难缠。建议将飞艇削减一定数量后再破坏无畏舰上的武器。



TIPS　在飞行或跳跃时按下A键并向左右推动摇杆可做出特技动作，成功做出特技动作能获得少量经验值。

联盟建立

联盟等级

将星球从军团势力中解放，并在各星球上建立联盟的势力，是本作的游玩目标之一也是通关之后的主要任务。到达星球后，能够在星球地图的右侧看到该星球的势力情况。如果是一颗被军团占领的星球，此时军团的势力等级为 100%，而联盟等级为 0%。

通过摧毁军团的重要建筑和敌人能够削减军团的势力等级。摧毁星球上的抽取机能够削减军团的势力等级并增加联盟的势力等级，但改变的等级百分比非常少。摧毁抽取机更多的是为了削弱至尊机的力量，并对至尊机进行定位。摧毁星球上的至尊机能够将军团的势力等级直接削减至 0%，但联盟势力等级不会增加。

增加联盟势力等级的方法主要是结交盟友、基地建筑搭建、升级联盟基地以及占领遗迹，而这之中提升势力等级效率最高的为基地建筑的搭建。

▼被军团占领的星球其表面一片红色。



基地建造

要想在星球上搭建自己的基地建筑，首先要找到适合搭建的地点。星球上会有不少现成的建筑地点，它们在地图上会以白色的六边形进行标示。摧毁红色六边形标示的“魔鬼机器人巢穴”，也能在该地点上进行基地建筑的建造。

可建造的基地建筑包括观测站、冶炼厂、工作站、军械库、星际链接塔，建造不同建筑所需的能量合金和新星数量均不同，并且对联盟势力等级也有一定要求。而在成功建造联盟建筑后也会增加联盟势力等级，其中“星际链接塔”可以增加最多的 50%。相关建筑信息均可以在建造时的菜单中进行查看。





◆观测站：增加视野范围，从而显示更大范围的地图信息。
◆冶炼厂：每隔一段时间得到一定量的合金能量。
◆工作站：每隔一段时间得到改造模块。
◆军械库：派遣自卫队巡逻并防御整颗星球。
◆星际链接塔：升级目前星球所有的盟友。

星球设施

除了抽取机这种与军团息息相关的设施外，星球上还有不少可供探索的设施。找到并探索这些设施，能得到不少能量合金以及新星。相关设施的奖励物品可自行在地图上对应图标的信息中进行查看。

◆魔鬼机器人巢穴：流浪的魔鬼机器人潜伏在其中，将巢穴的核心破坏后能在巢穴上建立基地。

◆坠毁龙舰：对龙舰进行解码后会在周围圆形范围中刷出敌人，需要在圆形范围中停留一段时间等待解码的完成。如果敌人太强可在圆形范围中与敌人周旋，待解码完成后圆形范围中的敌人会由于冲击波全部被摧毁。

◆守卫者尖塔：解开尖塔上的谜题即可完成该地点的探索。尖塔的解谜都是利用冰霜类和火焰类的武器攻击大门上的能量槽来进行。其中一种谜题是充能，需要使用两种类型的武器攻击能量槽进行充能；另一种谜题是移动，利用对应类型的武器攻击谜题中的圆形物体，从而使该物体在路径中移动，当移动到正确位置时物体会发光亮起。

◆古老抽取机：破坏抽取机周围立柱中的核心节点后即可对抽取机本体进行攻击，将本体的生命值全部削减后即可成功破坏抽取机。

◆至尊机：根据至尊机的等级不同，与至尊机的战斗会有三到四个阶段。第一阶段需要在至尊机抬腿攻击时迅速攻击其腿部发光的节点，造成一定伤害后至尊机会倒地并露出头部核心，攻击头部核心即可造成伤害；第二阶段需要破坏至尊机四肢关节上的四个能量核心，全部破坏完毕后可对腹部核心进行攻击；第三阶段需进入飞行模式，从空中直接攻击尾部核心；第四阶段同样需要攻击尾部核心，待至尊机吸收地面能量时攻击露出的头部核心即可对其造成伤害。

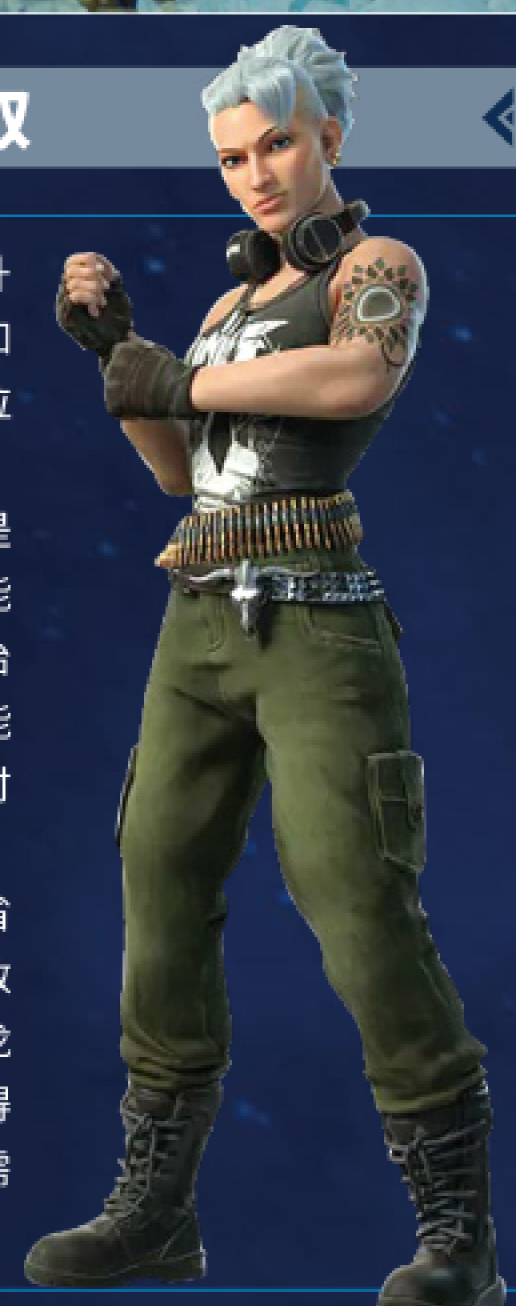


能量合金和新星的获取

无论是基地建筑的建造还是二分点号的升级，都需要大量的能量合金以及新星，因此如何高效获得能量合金和新星，是每一名阿特拉斯的冒险者都需要去面对的问题。

高效获取能量合金的方法非常简单，就是建造大量的冶炼厂。一座最高等级的冶炼厂能每隔一段时间能提供 15000 的能量合金，当冶炼厂的数量足够之后仅仅挂机即可获得大量能量合金。另外，无论角色在哪个地方都能同时获得所有星球上的冶炼厂提供的能量合金。

获取新星的方式非常之多，不过最省事省力的则是通过解码坠毁龙舰来获得。即便是敌人的等级远高出角色等级，也只需要在解码龙舰时规定的圆形区域中躲避一段时间即可获得 1 个新星。不需要摧毁敌人且稳定高效，急需使用新星时可以来尝试一下该方法。



TIPS 动能武器“铁拳”在近战攻击时威力非常恐怖，能够在短时间内破坏建筑和核心。再搭配上增加伤害和产生额外攻击的改造模块，后期摧毁抽取机的速度非常快。

流程指引

凯瑞特星

· 欢迎来到阿特拉斯

游戏开场剧情之后进入战斗，如果之前没有链接武器的话，需要按下 + 键进入“装备栏”菜单并为 ZL 键和 ZR 键链接上武器。

· 返回基地 离开峡谷

剧情过后降落到一颗星球上，前往目标地点的路途中会遇见新的敌人。在新敌人登场的特写中会列出推荐武器，使用推荐武器能更轻松地击败这些敌人。



· 精疲力竭

在击败了“独眼机器人”后即可按下 - 键打开星际地图。星际地图会以球形的地图显示出当前星球的情况。接下来需要前往信号所在地点。在路途中可能会遇到一群动物，此时可以按下 Y 键对其中一只动物进行扫描。扫描时需要环绕动物转一圈并将提示光标全部点亮后才算完成。扫描三只相同的动物后可完成对应的 DNA 样本，从而发现该动物物种。到达目标地点后靠近并按住 Y 键进行交谈，之后可以接到远征者任务“突破重围”。

· 与科学的亲密接触

来到目标地点后会发现“魔鬼机器人的巢穴”，使用火焰类的武器可对巢穴造成致命伤害。注意巢穴周围的魔鬼机器人，除了使用“火焰喷射器”外，利用“冲击波”也能快速对这些小型敌人进行击杀。

· 寻找新星

打开星际地图后会确定“抽取机”为下一个目标。先别急着前往，在摧毁了“魔鬼机器人的巢穴”后有收集到新的改造模块，在“装备栏”菜单中可按下 Y 键对星舰和武器进行改造。按照了自己的需求进行改造后前往目标地点并摧毁抽取机吧。

摧毁抽取机

抽取机周围除了有独眼机器人外，抽取机节点也会发射出能量柱朝角色星舰进行攻击。尽快清理掉独眼机器人后再摧毁抽取机节点，之后即可对抽取机本体进行攻击。注意地面上不断扫射而出的冲击波，需要在攻击抽取机本体的同时跳跃躲避。如果没用一回合摧毁抽取机本体，独眼机器人和抽取机节点会再次出现。重复之前作战流程，最终即可成功摧毁抽取机。胜利之后靠近抽取机，按下 Y 键配合摇杆保证光标停留在规定区域一段时间后可拔出抽取机核心。



· 失落的技术

将核心运送回页岩镇观测站，与观测站交谈并选择“交付物品”即可完成任务。

· 飞向星际

在修复了二分点号的自旋驱动器后需要回到二分点号。按住 R 键打开飞行引擎，之后推动右摇杆瞄准天际并按下 A 键持续飞行即可突破大气层进入太空中。来到二分点号位置发生剧情。

· 寻找圣格兰德

按下 + 键进入“飞行员技能”菜单，这里可以花费点数对飞行员的技能进行升级。退出菜单并在对话之后得知下一个需要前往的星球为海文星。

海文星

· 敌人的敌人

在前往海文星的过程中会遭遇军团龙舰的攻击，不过敌人只有 3 级。宇宙中的战斗对于空间的把握很重要，可多利用冰霜类武器冻住敌人后再使用其他武器进行攻击，使用飞行员技能则能更快地结束战斗。

· 叩叩，有人在吗

到达海文星并飞行一段时间后会出现新的目标地点，前往目标地点并找到亚伯冶炼厂，路途中可能会遇见正在被敌人攻击的观测站。找到亚伯冶炼厂后与之交谈，并接取任务“淘出答案”。

· 破坏并窃盗

来到目标区域后可在如图位置发现稀有矿物，使用武器攻击稀有矿物，将之炸毁后可将散落的矿物拾取，从而带回亚伯冶炼厂。与冶炼厂交谈并选择“交付物品”即可完成该任务。



· 进军命令

从冶炼厂处再次接到任务“如果你知道调查方向”，来到目标地点后对坠毁龙舰进行“解码”。在进行解码的过程中会遭遇到敌人的围攻。待成功黑入并解码之后任务完成。

· 格雷克斯是什么

来到目标地点后，使用武器攻击雀瑞克管制塔从而使之启动。这里需要使用火焰和冰霜两种类型的武器攻击管制塔大门，待门上的两条半圆提示条充满之后即可打开管制塔。获得“守卫者弹药 II”后进入菜单对星舰进行改造。之后再返回亚伯冶炼厂并交谈即可完成任务。

· 花朵能量

到达目标地点后出现新的敌人“烈焰巨人”，烈焰巨人会悬浮在空中对角色进行轰击，因此建议进入飞行模式并从空中使用冰霜类武器进行攻击。使敌人进入“冻结”状态后再次使用冰霜武器攻击可触发“粉碎”，从而造成更多的伤害。胜利之后使用火焰类武器破坏大门口的冰块，从而可以靠近并按住 Y 键拔起库房大门。进入到内部拾取“矿石处理器”，将处理器送回亚伯冶炼厂并交付后即可完成任务。

· 一切的关键

在“二分点号”菜单的“核心系统”中购买“守卫者解码”，退出菜单等待一段时间后提示回到二分点号。冲出星球进入太空并回到二分点号后发生剧情，得知接下来要前往索纳特斯星。



TIPS 更改基地的类型会保留原建筑的等级。

索纳特斯星

·恐惧释放

使用高速推进器向着索纳特斯星前进，到达星球表面后得知需要前往目标地点摧毁一座抽取机。这座抽取机处于风暴之中，星舰在其中行驶时飞行模式会受到干扰。抽取机下方有不少敌人，在躲避敌人射击的同时尽快将敌人消灭。和之前一样，要想攻击抽取机本体需要先摧毁抽取机节点。在攻击节点的同时注意躲避地面的冲击波。在击退三波增援后可将抽取机的本体最终摧毁。这里的独眼机器人会有一层护盾，需要使用火焰类武器将护盾全部削减掉之后才能用其他武器对其造成伤害。建议使用“火山”摧毁护盾，之后使用冰霜齐射将之冻结，再射出火山造成冰冻爆炸的追加伤害。

·至尊机时间

剧情之后得知还需要摧毁第 2 座抽取机，第 2 座抽取机的摧毁难度比第 1 座低不少，一般击退一波增援之后即可将抽取机本体摧毁。之后需要再摧毁第 3 座抽取机，由于第 3 座抽取机附近没有风暴，因此可以进入飞行模式对地面的敌人进行射击。对于其中拿着大盾的“霜冻巨人”，需要绕道其身后和侧面进行攻击。

摧毁至尊机

顺利摧毁 3 座抽取机之后即可前往目标地点完成至尊机的摧毁任务。正面直接攻击至尊机无法造成任何伤害，需要在其举起腿部进行攻击的同时攻击其关节处，造成足够伤害后可使之倒地并露出头部的核心，之后即可对该核心造成伤害。每次对至尊机的头部核心造成伤害后它都会呼叫小兵增援。由于每次造成伤害都会呼叫小兵，因此如果不清理的话小兵敌人会越来越多。建议装备“铁拳”，靠近小兵敌人后多次射击直接快速进行击杀。

将至尊机的生命值削减至一半后至尊机会逃离，紧随其后来到下一个战斗场所。至尊机啃咬地面上的矿物，之后四肢节点处会冒出红色矿物。第二阶段即需要将至尊机四肢节点上的红色矿物全部清除后，才能对其腹部核心造成伤害。红色矿物会发射出能量射线，注意在清除时进行躲避。至尊机受到伤害后会再次叫出增援，并且此时红色矿物除了会发射能量射线外还会发射出能量跟踪弹，在清理增援敌人时务必注意躲避。一般情况下在第二次对腹部核心进行攻击时即可顺利摧毁至尊机。



将至尊机核心运送到雾滨工作站并交付物品后即可完成任务，之后回到二分点号并发生剧情，下一个前往星球为维勒斯星。

维勒斯星

·追逐鬼魂

来到新的星球维勒斯星后朝着信号前行，到达后发现遭击落的星舰。靠近该星舰并对其进行修理。

·展现能力

接下来需要前往目标地点击败“粉碎巨人”。粉碎巨人最常用的攻击手段便是在后跳拉开距离后射出大范围的重力炮，重力炮落地后会形成一股巨大吸力，一旦靠近便会被吸进其中并受到大量伤害。另外，在躲避重力炮时不要离粉碎巨人太近，它随时可能使用周身大范围的重力攻击。在攻击手段上，建议频繁使用冰霜类的武器将巨人冻住，在封锁了敌人行动的同时也便于使用“撕裂者”之类的精准武器对头部弱点进行射击。小心地面上的粉碎魔鬼机器人，被他们缠上后可迅速按下 A 键进行脱身。将粉碎巨人击败后注意拾取战利品，可获得“反重力强化器 II”。前去和第一护卫军械库交谈，之后便可以建造观测站了。



·召唤希望

开始在维勒斯星上建造观测站。按下方向键↑请求任务后角色会询问如何建造基地，之后再次按下方向键↑接受该任务。触发该“星际链接任务”后前往目标地点建造观测站。观测站建成之后需要再建造一座冶炼厂。与刚建成的观测站进行交谈，选择“更换基地类型”中的“冶炼厂”即可完成建造任务。不过建造冶炼厂需要 2 个新星，可以通过“交付物品”将之前获得的 3 个“抽取机核心”交付后获得所需新星，从而顺利完成该任务。如果不想通过更换基地的方式建造出冶炼厂，可以自行寻找新的基地来完成冶炼厂的建造。

·召集部队

前往目标地点与第一护卫军械库交谈，得知需要在维勒斯星球上建造自己的军械库。完成该任务的方法和之前建造冶炼厂的方法相同，可以直接通过“更换基地类型”或者寻找新的基地来完成。军械库的建造需要 150000 合金能量和 5 个新星，新星材料不够的话可以将抽取机或至尊机的核心送到基地中交换获得，而对坠毁龙舰进行解码则是更容易的获得方法。军械库建造完成后返回二分点号。

摧毁无畏舰

接到新的任务后前往目标地点击毁无畏舰。无畏舰等级为 10 级，建议飞行员等级达到 7 级之后再来完成该任务。无畏舰周围有不少小型的军团战舰，无畏舰身上还有加农炮炮台，第一阶段就需要摧毁无畏舰上所有的加农炮炮台。每当通过破坏无畏舰上的武器对无畏舰造成伤害后，会有新的军团战舰进行支援，其中还混有更加强力的精英军团战舰。因此可以选择将军团战舰清理干净之后再对无畏舰上的武器造成伤害，以防军团战舰越来越多。成功摧毁所有加农炮炮台并削减了无畏舰一格生命值后，无畏舰侧面能射出激光能量柱的“畏惧之眼”会开启，第二阶段的任务则是击毁这些畏惧之眼。需要击毁的畏惧之眼多达五台，并且每击毁一台同样会出现更多的军团战舰，对自己能力不太自信的玩家建议稳站稳打，将出现的军团战舰数量进行削减后再去破坏更多的畏惧之眼，全部摧毁完毕后则会进入最后一个阶段。

第三阶段一开始无畏舰便会放出飞弹，无视这些飞弹并飞到无畏舰后侧攻击“无畏舰之门”，将之摧毁后通过该门即可进入无畏舰内部。在无畏舰内部通道飞行时需要控制星舰躲开拦路的射线，进入到内部后则需要在躲开大量激光射线的同时对反应炉造成伤害，建议直接装备“铁拳”，并近身快速破坏反应炉。



游技术 NOW PLAYING 攻略透解

TIPS 按住X键后星舰会展开护盾，护盾可以反弹敌人的攻击。

星际链接

・夺回阿特拉斯

接下来的任务需要在凯瑞特星上建立基地和相关设施，并让联盟等级增长到 50%。如果不知道可以做什么的话，可以选择按下方向键↑并接受各种任务，从而让联盟等级越来越高。

・星际链接组织

通过更换基地类型或者建立新基地来完成建造星际链接塔的任务。除了需要有 50% 联盟等级的要求外，建造星际链接塔还需要 200000 能量合金和 10 个新星。剧情之后得知还需要在另外两颗星球上建造星际链接塔，游戏给出了四颗备选星球，除了其中的维勒斯星外其他三颗星球都是剧情中没有前往的星球。建造的过程和之前相同，这里就不再详细叙述了。如果缺少能量合金和新星，可以参考前文的“能量合金和新星的获取”。

・量子跳跃

回到二分点号，之后需要在“二分点号”菜单的“核心系统”中购买“星际链接校准”。剧情过后会有战斗确认，确认之后在通关前无法回到阿特拉斯。



最后一战

・深入敌营

向着目标地点前行的过程中会出现大量敌人，与这些敌人缠斗一番后出现对话提示可以向着无畏舰继续前行。

・见机行事

靠近无畏舰尾部，破坏“无畏舰之门”后进入无畏舰内部。在通道中躲避激光射线的同时朝着无畏舰反应炉前进。和之前一样，使用“铁拳”近身快速破坏反应炉，之后从一侧的出口迅速脱出。

摧毁军团集合体

与格雷多斯的最终决战开始。如果之前损失惨重，建议先自杀后重新开始从而回复到完备状态。战斗一开始格雷克斯会放出不少独眼机器人，使用“冰霜齐射”冻住后近身使用“铁拳”能快速解决。两轮小兵战之后，军团集合体正式登场。

在第一阶段使用冰霜类武器将能对军团集合体造成不俗伤害并将之冻住，由于军团集合体会在地面放出火焰环攻击，因此可以选择进入飞行模式从空中进行攻击。削减掉一格生命值后进入第二阶段，此时军团集合体会对冰霜类攻击免疫，而火焰类武器则能对其造成致命伤害。将总生命值削减到一半后，整个地面将变成熔岩，此时只能在空中继续与敌人战斗。小心军团集合体射出的冰锥以及跳跃攻击，这都会冻结角色星舰并造成不小的伤害。进入第三阶段，军团集合体再次变身，火焰类的攻击无法造成伤害。由于敌人此时被重力能量覆盖，因此使用“漂浮器”这类停滞类武器能造成非常可观的伤害，近身使用“铁拳”这种动能武器同样奏效。将军团集合体的重力能量护盾击穿后其会呆滞一段时间，之后会给自己上一层停滞护盾。此时停滞类武器便无效了，使用重力类武器才能对其造成致命伤害。抓住机会近身来几发“铁拳”迅速结束战斗，不要给 BOSS 再次更换护盾的机会。



・拨云见日

朝着目标地点前行几步后发生剧情，格雷多斯驾驶着飞船出现并与角色进行对决，不过这场对决并不公平，因为格雷多斯旁边还有两架精英龙舰。虽然格雷多斯的火力很猛但防御力不高，甚至使用火狐的飞行技能能够直接将其击杀（普通难度下）。胜利之后朝着星际链接发送门逃脱，之后便欣赏通关动画吧。

成就/奖杯列表

全成就/白金说明

由于游戏的体量不大，可游玩内容相对集中，因此本作的成就 / 奖杯难度非常低。大多数的成就 / 奖杯基本上在剧情流程中就会自动解锁，另一些成就 / 奖杯则按照取得条件即可顺利搞定，并没有太难理解和完成的。由于游戏在通关之后依然可以继续在阿特拉斯中冒险，且没有流程中会错过的成就 / 奖杯，因此可以在通关后再来完成相关奖杯。

重难点成就/奖杯指南

动物怪医

该成就 / 奖杯要求发现阿特拉斯所有的动物物种。发现动物物种的方法就是靠近动物并环绕一周进行扫描，一般扫描 3 只即可发现该物种。每颗星球上只有 3 种动物物种，因此发现阿特拉斯所有的动物物种并不会太麻烦。

就是那里

该成就 / 奖杯要求使用高精度武器射击目标弱点来击败 10 个目标。高精度武器即射出一颗颗子弹的武器，在武器类型的描述中有着“精准”的字眼。而目标的弱点则是指人形敌人的头部。因此利用精准类武器射击敌人头部并击杀即可解锁该成就 / 奖杯。

伸出援手

该成就 / 奖杯与“并肩作战”一样为多人合作类奖杯。接入第二个手柄后游戏会进入本地分屏模式，在该模式下完成成就 / 奖杯要求的内容即可解锁。



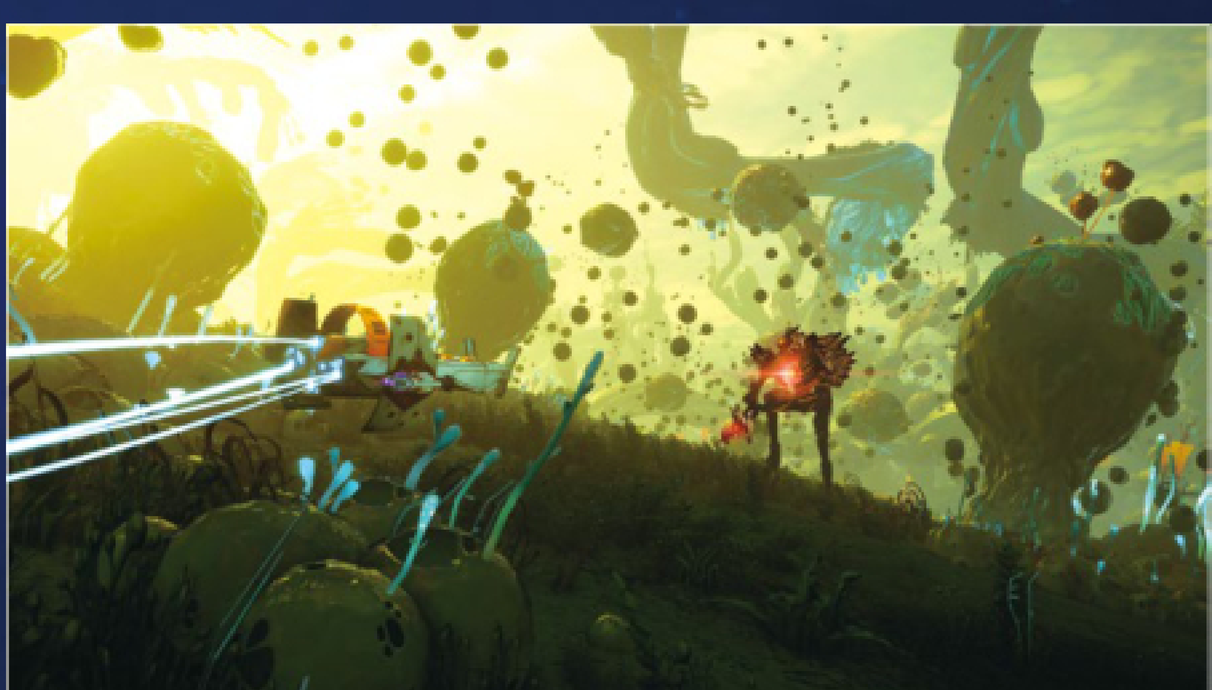
TIPS 本作NS版的分屏双人游玩需要在TV模式才能进行。

名称	点数/杯种	取得条件
恒星	白金	获得所有奖杯
我们起飞了	10/铜	首次从星球进入太空
开疆辟土	10/铜	发现第一颗贸易区外的新星球
战前检修	10/铜	装备第一个改造模块
对付巨型敌人	10/铜	消灭一架至尊机
越狱	10/铜	消灭一艘无畏舰
勇敢向前	10/铜	扩大星际连结的范围，与格雷克斯战斗
阿特拉斯的救星	100/金	击败格雷克斯
完美联盟	100/金	在每颗星球上建造一座星际连接塔
拾荒者	10/铜	在太空中搜刮10搜无主星舰
太空警察	25/银	使太空中的5座流亡者藏身处失去作用
升级改造	10/铜	使用合成制作更高等级的改造模块
传奇改造模块专家	25/银	获得一个传奇改造模块
守卫者的回忆	25/银	找到一件守卫者古物
装备俱全	25/银	在星舰上装备8件星舰与武器改造模块，使用稀有、史诗或传奇改造模块
精心打造	50/银	使用史诗或传奇改造模块完整装备星舰
天文学家	10/铜	发现阿特拉斯所有星球
地图学家	10/铜	测绘某星球的每一部分
探险家	25/银	记录某星球的每一发现
天体生物学家	10/铜	发现5种动物物种
动物怪医	25/银	发现阿特拉斯所有的动物物种
就是那里	10/铜	使用如撕裂者之类的高精度武器，射击目标弱点来击败10个目标
反弹专家	10/铜	精确计算使用护盾时机以反弹攻击共10次
千钧一发	10/铜	在没有护盾的情况下击倒一架抽取机或至尊机
绝对冻结	10/铜	粉碎5个冻结的目标
发泄怒火	10/铜	冷热冲击10个目标
爆炸吧	10/铜	用单次停止爆炸连击击中5个目标
奇异点	10/铜	使用单一重力旋涡困住3个目标
救火英雄	10/铜	使用冷冻击败一名烈焰巨人
抗寒高手	10/铜	使用烈焰击败一名冷冻巨人
伸出援手	10/铜	在多人合作任务中，当你的伙伴被击落后替他维修
并肩作战	50/银	在多人合作任务中，一起击败一架至尊机
科学！	10/铜	建造你的第一座远征者工作站
团结的力量	25/银	与5种类型的基地结盟
繁荣	50/银	将一颗星球上的联盟提升至100%
外交网路	50/银	在每颗星球上都结交至少25%的盟友
星舰大师	10/铜	通过精通星舰获得3飞行员技能点数
武器大师	10/铜	通过精通武器获得6飞行员技能点数
飞行导师	25/银	投资飞行员的飞行导师技能，让舰队整体更加强大
飞行高手	100/金	在单一飞行员身上使用14技能点数
温馨甜美的家	10/铜	升级二分点号8次
科技巅峰	50/银	升级二分点号的两个区块至最高等级











TIPS 将物品交付给基地建筑不仅仅能得到新星或者能力合金之类的奖励，也会让基地建筑积攒经验值并逐渐升级。



游戏版本：1.03
白金时间：200 小时 +

文 OTBOIBTIO 编 六等星 美编 咕噜

PS4 / XOne	
COD 黑色行动 4	Activision
Call of Duty : Black Ops 4	主视角射击 ｜ 中文版
2018 年 10 月 12 日 ｜ 在线 1~100 人	无对应周边
售价为 469 港币	

取消了单人剧情模式后的本作仍然获得了媒体玩家的一致好评，“黑色战域”模式更是如今最好最强的“吃鸡”游戏，也成为了本作最大的亮点。本次攻略便将为各位读者带来本次“黑色战域”模式的上手指南，同时本作的僵尸模式流程、彩蛋攻略也不会落下。

黑色战域模式简介

※下文以PS4版操作为准。

黑色战域模式也就是家喻户晓的吃鸡模式，是这次《COD》的主打内容之一。无论玩家是否在这之前接触过吃鸡类型的游戏，都可以很快地进入状态，因为它的规则简单易懂，用三个字概括便是：活下去。

地图是一座三面环海的半岛，游戏开始时，赤手空拳的玩家会乘坐直升飞机直线经过这座孤岛的上空，并选择一处着陆地点。着陆之后，玩家需要寻找装备，或是防身，或是侵袭其他玩家，直到成为孤岛上最后的生存者，成功吃鸡。

虽然以上的游戏流程听上去简单粗暴，但实际上当你真的降落在这座孤岛之后，你会发现时时刻刻都存在着变数与突发状况。假如你是第一次尝试吃鸡游戏，你甚至会在赤手空拳的情况下就被其他玩家偷袭，而后产生出“我是谁？我在哪儿？”这样的想法。

但这一切都不要紧，能够活下去的出路总是有的，只是需要耍一些手段，走不寻常的道路，在不变中寻找变化，在变化中寻求不变。甚至可以在某种程度上感受到“疾如风，徐如林，侵略如火，不动如山”的重要性。

无论是单兵作战，还是有固定的战友，接下来的心得相信都会有所帮助。

XOne	PS4	操作说明
方向键↑	方向键↑	开启道具使用界面
方向键←	方向键←	进入交流界面
方向键→/方向键→长按	方向键→/方向键→长按	进行喷漆/选择喷漆
Y	△	更换武器
X/X长按	□/□长按	调查/拾取，使用道具
B/B长按	○/○长按	下蹲/卧倒
A	×	跳跃
LB	L1	使用治疗道具
RB	R1	使用特殊道具、投掷手雷
LT	L2	瞄准
RT	R2	射击
LS	L3	奔跑
RS	R3	近身攻击
MENU	OPTIONS	进入菜单
VIEW	触控板	开启地图

游戏流程

第一部分：获取装备

工欲善其事，必先利其器。在玩家从直升飞机跳下的一刹那就应该清楚地知道自己要在哪里着陆，并在第一时间获取一把武器。武器通常都是在室内的，所以玩家的着陆地点要尽量地离建筑物近一些。然后记住两点：第一，不要想着一上来就能捡到高性能的突击步枪，玩家在初始阶段最需要的是一把可以防身的武器，哪怕只是一把手枪。千万不要放着低端武器不管而一条道走到黑地去寻找高性能枪械，不然很有可能会因小失大，追悔莫及。第二，可活动区域是随机生成的，没有固定位置，所以不要试图去猜测哪里会是最终的可活动区域。看准降落地点，推动左摇杆，以最快速度着陆。当然，玩家应尽可能地选择人烟稀少的地点着陆，以防出现刚一落地就发生混战的现象。

© 2018 Electronic Arts Inc. EA

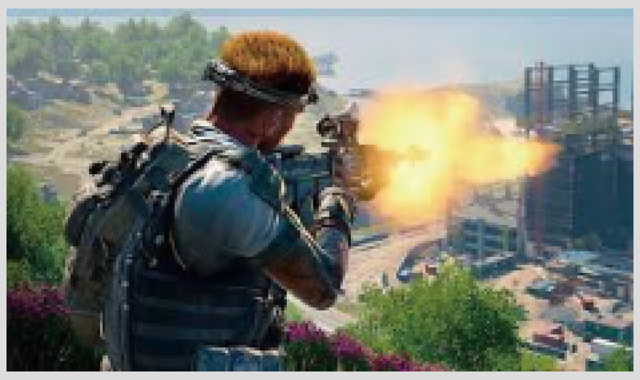
第二部分：进可攻 退可守

在地图开始第一次缩小范围时，相信玩家都获得了至少一把武器。这个时候需要我们做出抉择的，是以一个什么样的方式来进行游戏。玩家可以选择大胆进攻，尤其是在有队友配合或者是装备充足的情况下。或是选择防守，在暗中伺机行动虽然算不上正大光明，但是要记住，我们的最终目的是活下来，千万别让游戏开始时系统给出的那句提示："消灭所有其他玩家"给迷惑。

该模式下不是发扬骑士精神的时候，面对手无寸铁的敌人时毫不留情将其击毙；而与其他玩家进行激烈枪战的时，让他们互相残杀，坐收渔翁之利。

至于玩家选择哪条道路，这并非是绝对的，这要根据现处的情况来判断。在地图第一次开始缩小可活动范围时，结合两件事情来判断下一步该如何行动。

第一，观看地图，判断自己所在的位置，如果是在距离可活动范围中心较近的位置，那么放缓自己的脚步，以搜寻周围建筑物的方式充实自己的装备，以守为主。而如果玩家发现自己的位置距离可活动范围的中心较远的时候，应考虑接下来的目的地。在这场紧张激烈的生存游戏当中，没有一个地方是绝对安全的，除去考虑自己应该待在什么地方外，更应该考虑的一个问题是要前往什么地方。或者是，当我们所处的位置发生危险时，下一个可以前往的地点是哪里。永远清楚自己下一步要去做什么，是胜利的关键。



第三部分：确定路线

无论玩家身处何处，都需要果断地做出一个决定，那就是依靠自己的实力来消灭敌人，还是依靠其他玩家来消灭敌人。前者非常需要玩家的操作技巧，并且在装备上也有一定的要求。后者则需要玩家沉着冷静，避免一切正面的交锋；同时还要选择合适的行动路线，随时判断出其他玩家可能会出现的场所。

身处暗处总是对玩家有利的。但同时，会这样想的玩家绝不在少数。这时候就是玩家之间心理上的对决。最危险的地方就是最安全的地方，或者是利用游戏中的地形掩藏自己的行踪。欲擒故纵、借刀杀人、声东击西，只要玩家可以在心理上占据优势，让敌人出现紧张慌乱的情绪，通常都是会有奇效的。

第四部分：最终决战

当可活动范围越来越小的时候，玩家之间难免会发生短兵相接的局面。在这个阶段要先观察地形，以占据地利的优势。如果最终的活动范围内有建筑物或者是障碍物存在，切记一定要利用好它们。而如果没有，果敢的出击将是最后的选择。当然，所谓果敢的出击，并不是代表玩家要冲出去拼谁的枪快。即使在最终阶段，我们需要判断的事情依然很多。还有多少玩家存活？如果在一定时间内没有其他玩家相互交火的话，这是否说明对方是一个团队？手中有没有可以分散敌人注意力的投掷武器？



在可活动范围缩短至最小的时候，地图上的危险区域给予玩家的伤害几乎是秒杀级别的，不要想着忍痛在可活动范围外观察其他玩家的动向，这个时候拼的就只有玩家的综合实力。在敌人发现自己之前找到敌人，是玩家惟一也是必须要去做的。

新兵准则



1. 选择好一栋建筑物，打算驻守于此的话，尽量不要破窗而入，破碎的玻璃会让其他前来的玩家产生戒备心理。关好每一扇打开过的门，可以让大多数玩家失去防备。

2. 往目的地移动时，尽量选择树丛以及障碍物较多的场所，不要把自己暴露在地形较为广阔的场所。短距离移动时，建议不要使用交通工具。长距离移动时，建议提前离开载具。

3. 尽量不要以一敌多，如果不小心与团队型敌人相遇，能逃则逃，逃不掉的话尽量使用闪光弹等投掷型武器对敌人进行牵制。

4. 永远要对可活动范围中心处的建筑物保持警惕状态。楼顶、门窗、围栏，预想敌人可能会把守的地点，小心潜入。

5. 干掉敌人之后不要急着去捡尸体，先观察周围情况再伺机而动。甚至可以潜伏在周围，以敌人的尸体为诱饵，干掉可能会出现的其他敌人。

6. 对于不同的场所，要准备不同的武器。在狭小的室内，如果你有散弹枪，请一定要换上。散弹枪在室内的威力极其出色，不要因为它的射速而嫌弃它。相反，在室外请换下散弹枪，即使是一把威力不大的手枪，效果也是胜于散弹枪的。

7. 不要试图长时间地待在水中以躲避敌人的火力。你的肺活量比想象的要小，并且在水中玩家的机动性会受到极大的限制。

8. 如果对自己的狙击枪法有自信，那么游戏的难度将会大幅下降。如果三枪之内没有击毙目标且目标从自己的视野中消失的话，请务必进行换位。

9. 不要留着技能包迟迟不用。你无法预测什么时候会遇到敌人，而遇到敌人之后，你通常是没有时间去选择技能包来使用的。

10. 在可以进行实时沟通的情况下，尽量不要离队友太远，但也不要离得太近。保证队友敌人与玩家之前呈三角形站位。

11. 在条件允许的情况下，可以尝试挑战僵尸守护的宝藏，或者是拾取空降物资。运气好的话会捡到顶级配置的武器或是 3 级护甲，让玩家在装备上更胜一筹。

12. 在时间充足的情况下，尽量不要远距离攻击落单的敌人，哪怕你有百分之百的胜算。尤其是在你打算长期驻守于一处建筑物内的时候，干掉远距离的玩家虽然可以减少竞争者的数量，但同时也会暴露位置。

13. 在驾驶载具移动时如果受到袭击，尽量不要立刻下车给予反击。明确自己的目的地，在敌人的位置以



及人数尚不明朗的情况下，隐藏自己的行踪才是首要任务。

14. 每一把武器可以佩戴的零件是不同的，请优先给主武器配上实用的零件。零件随时可以替换以及卸下，或者是扔给队友。同时存在着复合型武器配件，例如说加长快速弹夹，在提升弹药容量的同时也可增快换弹速度。

15. 游戏中玩家可以触发解锁角色的任务，触发条件为拾取任务道具。打开道具栏，可以在任务道具上确认任务详情。这些解锁角色的任务通常都不简单，需要一定的运气。但可以肯定的是，每个角色所对应的任务内容不会改变。如果一开始你就确定好自己是来做任务的，那么任务中所要求的内容便要熟记于心，要搜集什么样的道具，最终要达到一个什么样的名次等等。

地图解说

黑色战域中共有十四处带名字的场所，多为建筑物群。丰富的资源，有利有弊的地形让它们成为许多玩家的着陆首选。这些场所可能不太适合喜欢清静的玩家，但如果在游戏开局时就想要感受到什么是战场的话，那么请务必把这十四处场所作为着陆点。因为第一名牺牲者，通常都是出现在这些地方的。

住宅区

住宅区位于地图最北端，建筑群虽多但不适合长期驻守，因为落地窗让建筑物内部的情况一览无余。建筑外部的资源与内部同样丰富，坐落于东北方的后院中还有储物箱。运气好的话玩家还可以在停机坪发现一架直升飞机。

建筑工地

哪怕就要被危险区域吞噬，此处也依然让许多玩家流连忘返，因为高层建筑物内随处都是资源。楼顶更是被许多玩家当成是着陆点，尤其是在那里停放着一架直升飞机的时候。在建筑工地位于安全范围内的时候，楼顶也是许多狙击手的聚集地。

部署点

部署点的面积不大，没有太多封闭式的建筑物，适合玩家在此处安全时搜刮一些装备，但不适合久留。

NUKE TOWN ISLAND

地图西部的一座孤岛，分散着一些废弃的住宅，是玩家喜爱的着陆点之一，安全系数不高。



货柜码头

集装箱附近的资源比较丰富，也是游戏初期的一处必争之地。货轮上的资源虽不丰富，但适合后期防守。

灯塔

位于地图西南处的灯塔应该是游戏中最为偏僻的场所了。但也许正是因为偏僻，许多玩家将此处选为着陆点，试图独享此处的资源。不过要小心，这里也是僵尸们经常光顾的场所。

水坝

水坝的内部与外部都相当宽敞，想在这里隐藏自己的行踪是很困难的。由于在地图上所处的位置关系，只要这里不是安全区域的中心，安全系数就会高于其它场所。

火车站

黑色战域中的火车站和现实中的火车站至少有一个共同特征，那就是人多。狭长的车厢内部资源丰富，这需要玩家在搜集时速战速决，千万不可蹲在车厢里想着哪个要拿哪个要扔，不然一颗手雷扔进来那可不是闹着玩的。

靶场

位于地图中心区域的靶场虽然面积不大，但非常适合捉迷藏。因为它的地形复杂，障碍物也处处皆是，在这里追丢了人或者是成功甩掉敌人都不是什么新鲜事。当然附近的农田则是另当别论，没有人会喜欢漫步田间然后给大家当靶子的。

RIVER TOWN

与靶场一样位于地图的中心区域，可谓是兵家必争之地。此处交通系统发达，被条条大道连接起来，是枪战的多发地，想在此处做一名与世隔绝的生存者绝对不是明智之举。

采油塔

采油塔的顶端可直接作为着陆点，但安全系数很低，因为顶部不易隐藏行踪，且只能通过爬梯子的方式回到地面，过程中很有可能会被其他玩家当成活靶子。周围的小型建筑物内藏有丰富的资源，是玩家热衷着陆的地点之一。

工厂

位于地图南端的工厂是易守难攻的区域之一，地形丰富且遮蔽物较多，资源也算得上是丰富。如果恰好这里处在安全区域的中心，那么按兵不动将是最好的选择。

避难所

避难所由两栋宅邸组成，一大一小，内部有着相当丰富的资源，适合防守。附近还有一处小巧精致的迷宫花园，其中也藏了不少枪支弹药，蹲在里面前行可躲避周围玩家的视线。另外在避难所的南方还有一处墓园，偶尔会有僵尸来光顾。

涡轮机

虽然涡轮机位于地图东南部，在位置上稍显偏僻，但占地面积非常大。资源数量自然不用多说，还有着许多适合排兵布阵的地形，是玩家们喜爱的着陆点之一。

武器与技能包

在游戏的过程中玩家可以随时按下 OPTIONS 键来确认自己的装备，建议各位事先熟记各种技能的作用，毕竟在游戏中打开菜单确认的时候，玩家是无法行动且看不到眼前状况的。

武器详解

名称	特征	推荐等级
ABR 223	3发点射式步枪，威力较高，但不适合远程作战。	B
AUGER战术步枪	威力强劲，精准度高，但射速较低。	B
CORDITE	全自动冲锋枪，性能全面且弹药容量大，在多种环境中均有上好发挥。	A
ESSEX MODEL 07	普通的狩猎步枪，性能欠佳，且无法安装任何配件。	C
GKS	全自动冲锋枪，后坐力较低，精准度高，但威力不足。	B
HADES	全自动轻型机枪，射速极高，威力强劲且后坐力适中。	A
HELLION SALVO	对付载具专用的火箭发射器，在室内空间允许的情况下可对多名敌人产生奇效。	B
ICR-7	全自动突击步枪，精准度极高，威力也不算逊色，适合多种场面。	A
KN-57	全自动突击步枪，在短距离内有着出色的威力以及精准度，在室内的作用不逊于散弹枪。	B
KOSHKA	手动式狙击步枪，在敌人没有护甲的情况下命中头部或是上半身可一击致命。	B
MADDOX RFB	全自动突击步枪，射速极高，弹药容量大且精准度不俗，适合多种场面。	A
MOG 12	泵动式散弹枪。在短距离内威力奇高，对没有护甲的敌人几乎是一击必杀。	B
MOZU	威力强劲的左轮手枪，点杀敌人的效果奇佳，配件齐全的情况下甚至实用性高过大多数步枪。	A
MP-40	无法配备任何零件，各方面性能都算是中规中矩。	C
MX9	全自动冲锋枪。性能中规中矩，不适合与敌人正面交锋。	C
OUTLAW	威力较高的狙击步枪，对没有装备护甲的玩家可以造成一击必杀，但射速较慢，容错率较小。	B
PALADIN HB50SE	手动式狙击步枪。威力上佳，配件齐全的情况下会有非常出色的表现。	B
RAMPART 17	全自动突击步枪，威力极高，但射速缓慢，在近距离作战时优势不大。	B
RK 7 GARRISON	3发点射式手枪。精准度高，但威力较小。	B
SAUG 9MM	全自动冲锋枪。威力虽然不高但射速极快，缺点是弹药容量较小。	B
SDM	半自动狙击步枪。有着较高的射速且弹匣容量大，但威力不如其它狙击枪。	B
SG12	半自动散弹枪。伤害稳定且有着极强的扩散力，在室内的发挥极其出色。	A
SPITFIRE	全自动冲锋枪，威力不俗，射速极高但后坐力较大。	B
STRIFE	半自动手枪。没有出色的性能，最多算是一把防身武器。	C
SWORDFISH	4发点射式战术步枪。射速较高，威力不俗且后坐力小，需要玩家具备一定的瞄准能力。	B
TITAN	全自动轻机枪。威力上佳，弹药容量大，近距离内会有出色表现。	B
VAPR-XKG	全自动突击步枪。各方面性能都属上佳，在多种场面中都有着出色的表现。	A
VKM 750	全自动轻机枪。威力极高，但机动性能很低，不适合远距离与敌人交火。	B
ZWEIHÄNDER	无法配备任何零件。威力不俗且弹药容量大，短兵相接时会有优异的表现，是情怀武器中最为出色的。	A

技能说明

名称	说明
意识	对周围敌人的脚步声会有更强烈的感应。室内防守时的专用技能。
多疑	在玩家被敌人瞄准时会发出警报，在室外移动以及逃跑时应多加利用。
增援	降低爆炸与火焰给予玩家的伤害，同时对闪光弹、震撼弹与刺刃铁丝网有一定的抗性。
铁肺	延长狙击枪与战术步枪在按下L3时的闭气时间，同时也可延长玩家在水下的闭气时间，但效果有限。
医护兵	治疗以及复活其他玩家时所消耗的时间变短。同时增加自身的治疗效果，并且救起的队友会以更高的生命值复活。在医疗物品短缺的情况下失掉体力时，建议优先使用此技能。
格斗家	提高近战伤害。每次成功的近战攻击将会回复玩家50点体力。如果刚着陆时找不到武器，恰好捡到这个技能包并且身边出现了其他赤手空拳的敌人时，不要犹豫，立刻使用。其它情况下此技能无任何用处。
潜藏家	提高蹲下和卧倒时的移动速度。尤其是在玩家蹲下时，移动速度会出奇地快，包抄、逃跑、潜入时均能排上用场。
工程师	显示附近的载具与敌人的装备。对于不经常使用载具的玩家来说用处不大。
机动性	移动、更换武器，以及换弹时的移动速度会有一定程度的提升，同时消除从高处坠地时的伤害。并且在按下L3冲刺时依然可以发射武器及使用道具。适合在室外使用。
掠夺者	可以让玩家看到障碍物后面的道具，在搜刮建筑物时会起到一定的作用。
吞噬者	减少道具一半的使用时间。在与敌人交火前使用，可在之后的交战中较为快速地使用医疗道具以占据上风。
异乡人	减少在危险区域中受到的伤害，并且增加在危险区域中的移动速度。如果出现不得已必须要潜伏在圈外的情况，那么此技能会有不错的效果。
寂静无声	可有效消除冲刺移动时所发出的脚步声，适合在潜入建筑物前使用。
小队连结	可以看到一定范围内障碍物后面的队友。几乎没有什么用处的技能包，没有必要的话就别带在身上了。

丧尸模式彩蛋攻略

文 华尔兹 编 纱迦

今年《COD 黑色行动 4》的丧尸模式相对以往进行了不小的改革，不少系统可以说是颠覆性的。这次初始地图不算 DLC 的话一共有 3 张，这 3 张地图如果想解彩蛋，基本被限制在了较高的波数，有一定难度。不过没关系，下面就教大家怎么一一攻破难点。根据彩蛋的难度，个人推荐的解锁彩蛋的地图顺序是IX→丧尸血狱→绝望之旅。3 个地图解彩蛋没有人数限制，均可 SOLO 完成。

新系统详解

分数系统

本作对分数系统进行了改革，以往用攻击力低的武器刷分再刀的打法已经改变了，取而代之的是新的分数系统。本作的分数完全根据伤害值来决定，如果伤害没有到达指定数值，那么不会获得任何分数，每个丧尸最多 130 分。也就是说用攻击力低的武器刷分已经不管用了，如此一来经济会变得比较困难。

饮料配置

本作系统变动里最大的就是饮料系统完全由玩家自己配制，也就是说地图上一共就 4 种饮料，用什么饮料出现在哪里玩家自己说了算。饮料一共有 14 种可以选择，包括时间流逝、快速复活、死亡感知、体力上升、电力爆发、临终愿望、冷石要塞、胜利龟背、死亡一击、弹药盗匪、凛冬哀嚎、负重累累、滑行博士、秘密配方。原本必备的厚血、双倍射速、快速换弹这些饮料都没了。随着玩家不断升级，可以一一解锁其他饮料的种类。

没有了厚血饮料，玩家在游戏中最多挨普通丧尸 4 下就要死亡，不过这次有了血量显示，可以更直观看到自己的状态。此外玩家在拿到 4 个饮料后可以开启第 4 个技能的强化效果。比如第 4 个技能是快救，4 个饮料齐了以后就开启它除了快速救人外的快速回血技能。

灵药

药水类似《COD 黑色行动III》的泡泡糖，只不过玩家上来就能直接使用 4 个配置好的，不用再进行抽取，一次只能用一个药水。药水有一部分属于消耗物品，需要去实验工厂抽取。其中第一时间出现在倒地队友前的绝处逢生、快速给特殊武器充能的军火加速器等药水都非常好用，

护身符

护身符为消耗品，每局游戏可以让玩家有某种效果持续一整局。还有一些可以保命，由于是消耗品，不建议玩家开荒时使用。

特殊武器

除了配置初始武器、饮料这些外，玩家还可以配置 4 种特殊武器。这 4 种特殊武器在不同地图里面会有所差异，但大体上这个系统相当于保险，关键时刻放出来都能清场，在游戏中杀敌人会给特殊武器充能。在玩家被卡或者围的时候，可以放出来保命。特殊武器都可以升 3 个等级，玩家多使用即可升级解锁新的招式。



武器升级

本作的武器除了 5000 分的普通升级外，还可以花 2500 分获得额外的特殊效果，这个设定在之前的丧尸模式里也有，不过《COD 黑色行动 4》在进行 4 次属性转换后可以升级成最终状态，攻击力会有更大提升。



僵尸血狱地图攻略

盾牌制作

这张地图的盾牌作用很大，使用方法也比较特殊。盾牌的制作地点位于码头。组好盾牌后在普通持盾状态下可以用钥匙对丧尸吸魂，吸满以后可以用灵魂爆发的冲击波进行范围攻击。盾牌的 3 个组合部件出现的可能位置如下：

部件1

典狱长的钥匙，在第一次杀死典狱长后就能获得。这里可以走休息场，故意激活一个典狱长后杀死获得。

部件2

中式胡同一个窗户的旁边；

军事堡垒隧道最下层骷髅那里；

军事堡垒隧道旋转阶梯的一个门后。

部件3

都在电表箱里，第一个在图书馆墙上；

密西根大道往典狱长办公室走方向的墙上；

时代广场墙上的电表。

升级机的开启

按照上面的方法做好盾牌，之后用盾牌状态下的钥匙不断吸丧尸，直到充满。前往楼顶，举起盾牌后可以使用精神爆破，冲击电表即可开启升级装置。注意这个地图的升级装置是会转移的，可能会转移到电房。

地狱斧的获得与升级

地狱斧制作与《MOB OF DEAD》类似，需要找到 3 个狗头并且在其附近杀丧尸来喂它。只是位置发生了变化，第 1 个在初生地附近的新工厂，第 2 个在监狱 2 楼，和原本位置一样。第 3 个在典狱长办公室外的新区域——雄鹰广场。全部喂好以后从典狱长大屋右边的传送点传送就能在途中拿到斧头。

升级斧头则需要到休息场，用斧头不断杀丧尸，成功会有狼嚎的声音。之后举着盾牌进入幻视状态，在雄鹰广场，休息场，军事堡垒原本拿斧头的地点附近的岩浆区域能随机找到蓝色的狗头，将斧头扔过去后会被没收。之后等狗波的时候，举着盾牌在幻视状态下找一只幽灵狗，这只狗会随机出现在地图的任何位置，建议多名玩家分开来找。用灵魂爆破攻击这只狗即可。最后再用一次传送就能拿到升级后的斧头。

勺子的获得与升级

勺子与《MOB OF DEAD》相同，在十多波也能一刀秒丧尸。由于勺子还关系到彩蛋内容，这里还是说一下具体拿法。

先去典狱长办公室，举着盾牌进入幻视模式，可以看到柱子上有 3 个数字。将这 3 个数字输入到军事堡垒隧道最底层的数字机上面，记住输入之前需要用盾牌的灵魂冲击打一下才行。之后前往码头，举盾用灵魂冲击下电表，



这样就会从海里把拿着勺子的骷髅捞起来，用地狱斧头将勺子拿回即可。

接下来可以给勺子升级。前往医务室，把勺子放进浴盆里，之后去楼顶用磁力霰弹枪杀丧尸。随着杀得丧

尸越来越多，浴盆里的血会开始增加，直到快满的时候调查浴盆就能把血排走。之后要用枪打掉连接水塔的板子。第一个点在狭窄走道这里可以看到，第二个点在电器室方向可以打到，第三和第四个点在休息场能看到。全打完后水塔会倒塌，之后前往狭窄走道那里，会看到勺子在树上，丢一个斧子即可拿到金勺子。注意金勺子升级只能每个玩家升级自己的，也就是说4个玩家要分别做一次屋顶杀丧尸的步骤才行。

彩蛋步骤

准备工作

这个地图目前来看必须在17轮才能开始正式的彩蛋步骤，因为只有在17轮的时候典狱长才会用击地的大招，这是彩蛋第一步的必备因素。所以在17轮以前，前面基本都是准备时间。

这里说说17轮前可以做的准备工作，首先玩家需要制作盾牌，盾牌几乎是这个彩蛋最最重要的物品，建造盾牌的方法上面提到了。之后将盾牌升级，方法为在抽奖箱抽爆的时候出现一把锁，用盾牌状态下右手的特殊武器电击钥匙，等锁口变成蓝色后马上对着它扔飞斧。这样盾牌就能升级，升级后的盾牌不但耐久度高，而且能使用灵魂爆破的次数也会增加到4次，对后面的彩蛋步骤非常有帮助。

除了盾牌外，勺子和地狱斧也是必备的，这两个道具获得方法同上，不过都不用升级，有一个人有就行了。

其次每个玩家都可以不断抽奖，直到抽到之前监狱的奇迹霰弹枪，本作中叫霰弹炮，这个武器可以人手一把，还有一个可以免费获得的办法就是用斧头去抓骷髅。

拿到霰弹炮以后拿去升级这把武器，方法为在典狱长大屋里，将霰弹炮放进火炉里开始升级步骤。在这个屋子里杀丧尸即可出现灵魂，拿到后就能充能，等上面三个骷髅全部带蓝火以后就能拿到升级后的霰弹炮——回火霰弹枪。接下来还需要一个步骤来将其升级为更强力的磁力霰弹炮。

拿到回火霰弹枪后，从这里跑到新工厂有多个火桶，玩家举着回火霰弹枪将火桶逐个点燃，直到最后到了新工厂将回火霰弹枪放在工作台上，会有两个幽灵帮助玩家升级成最终的磁力霰弹炮。

步骤1

到17轮之前，玩家需要拿到勺子在典狱长大屋2楼墙上用勺子攻击一下墙面，之后17轮吸引典狱长到这里，让它发动击地攻击将墙打开，这样可以发现隐藏房间。这里有办法可以必出一个典狱长，方法为对着军事堡垒隧道的密码箱那里输入666。这个必出典狱长的方法一局游戏只能使用一次，一定要留在17轮用。

在隐藏的房间里捡起桌子上的红球。之后与电椅前的开关互动，进入特殊动画。

步骤2

回到里希多芬的实验室，将红球放在地图上之后调查地上的书，会有鸟将书偷走。之后开始找鸟步骤。幽灵鸟会随机出现在地图中任何位置，如果多名玩家可以分头去找。鸟只有在玩家持有盾牌进入幻视状态下才能看到。在举着盾的幻视模式下可以通过鸟的声音去确定大概位置，之后用灵魂爆破打它。完成一次后需要下一个回合继续找鸟，一共要找三次。

接下来一回合还是需要玩家找鸟，只是这次在举盾幻视模式下是看不到鸟的，玩家只能通过声音了解鸟的大概位置，除了鸟叫外还有典狱长的哭声。之后前往军事堡垒隧道，将数字改为872，这样就可以必出一个丧尸血饮料。这里推荐用光阴似箭来延长丧尸血的时间，前往刚才典狱长哭声那里，这时候在丧尸血状态下举起盾的环视模式就能看到这只鸟了，这里千万别用灵魂爆破，直接用飞斧将书拿回来。拿书的过程最好只有喝了丧尸血的玩家去，其他玩家去的话可能把鸟吓走。

步骤3

拿到书以后前往典狱长仪式室，把书放在典狱长身上，举起盾牌进入幻视状态看到三个数字，将数字输入到军事堡垒隧道上的密码机器上就会开启随机挑战。

至于是哪个挑战内容，可以到雄鹰广场通过灯塔的指示灯确认。这些挑战如果失败需要下一回合重来，但记得去典狱长室看书并重新输入数字。

摩斯电码挑战：灯照到码头的话，前往码头用盾牌冲击蓝色发光点即可开启挑战。前往典狱长办公室的缓冲间，这里桌子上有电报仪要玩家按摩斯代码。摩斯代码其实就是长短两种，根据YouTube玩家的测试，长要按到3秒以上10秒以内，3秒内的则是短。这里的信号代码需要输入10个，至于时长还是短需要玩家自己反复试，过程中一旦失败就会有笑声提示。玩家要反复试记住正确的10个代码。成功后在码头可以看到幽灵船。

到医务室杀一个丧尸，举盾用灵魂爆破让它实体化。先杀几个丧尸给它充能，它会跟着玩家走，之后需要将其护送到码头。推荐可以直接花钱坐缆车过去，引它上了船就会完成挑战拿到红球。

记忆挑战：灯照到电气室方向，前往电气室，用盾牌灵魂爆破击中蓝球即可开始挑战。前往64号大楼电房，这边有6个仪器，每个仪器上贴着一个特殊的符号，调查发电机这里就会呈现停电状态，这时会有其中几台亮起。这个是类似铁龙以及月球的记忆游戏，玩家记住亮的顺序，再去按一遍即可。这几台机器摆得比较散，最好自己给它们编个号，这样会好记很多。

完成5次这个记忆游戏后，会有三台机器常亮，将这三台机器上面的符号记住。在这个房间里有蜡烛的桌子上可以找到一张卡。前往初生地的模范工厂，将卡插进电脑，房间里6个屏幕就会呈现绿色亮起并且会出现64大楼里一样的符号，找到刚才最后常亮的那三个符号，调查电视后会显示对应的符号，这里需要再记三组。

回去电气室，这里机器上也有标记的图纸，上面的符号和刚才绿色屏幕上的符号相对应。等幽灵移动到你刚才记的那三个图案机器时，用灵魂爆破让它实体化，这样就能搬下开关。成功扳对三个以后幽灵会消失，同时留下另一个红球，挑战完成。

阻止刺杀挑战：在新工厂冲击蓝球会触发挑战，前往图书馆杀死一只丧尸，举起盾牌在幻视状态下可以看到一只幽灵，用灵魂爆破可以让它实体化。这个幽灵要前往新工厂去杀死另外一个幽灵，我们需要阻止他。

在其实体化以后，举起盾用钥匙吸它，玩家需要一路用钥匙吸这个幽灵来减它的体力，这是唯一能对它造成伤害的方法，过程中如果发现不能吸了就马上用灵魂冲击一下就能继续了。这个幽灵需要用钥匙吸非常久。这一步多人会简单很多，一名玩家吸，另外一名玩家可以顶住它，其他玩家遛丧尸就好。等吸到这个幽灵呈双手状态就表示它已经彻底实体化。确认它双手行走后到新工厂里，等它走过来按下陷阱就能将其消灭。这样就能拿到一个红球。

护送挑战：密西根大道的挑战，还是先用灵魂爆破开启挑战，之后就需要前往食堂杀死一个丧尸，完成后出现一个幽灵，举盾对它灵魂爆破后它就会开始移动，同时地图所有敌人都会攻击这个灵魂。

玩家需要一路护送它，这个幽灵非常脆，最好用岩浆霰弹或者特殊武器开路，岩浆子弹是可以吸引丧尸的注意力。4名玩家可以放4次特殊武器，基本可以把这个幽灵护送过去了。到达密西根大道的红点后，幽灵消失，挑战成功拿到红球，

手琴挑战：去澡堂开启任务，这里有个幽灵手上拿着一把琴，将琴拿过来，之后站在澡堂地上蓝圈内杀丧尸即可。这个蓝色的圈会移动，记得马上跟进。时间内玩家站在圈里杀够丧尸即可。这一步还是相对简单的，完成后把琴还给幽灵就能拿到红球。



步骤4

完成这 5 个挑战后建议所有人整顿一下装备，准备最后决战，接着所有人到典狱长仪式室内调查即可进入一段超长的过场动画。玩家被困在监狱内，等监狱长走了以后就会有灵魂鸟来救玩家。出去后拣起地上的袋子就能恢复玩家的准备。

跟着幽灵鸟走，到达西边空地后典狱长会变大，之后会有特殊剧情。灵魂会带走典狱长并留下最后的红球。

将所有红球放在初生地地图上就能开启最后的冷冻仓，同时右边会开启隐藏房间，所有人站在门前即可传送到最终场地。

BOSS战

进入 BOSS 战后，会有大量丧尸以及典狱长等敌人出现，等 BOSS 典狱长出现以后前往红圈内避免受到伤害，典狱长身边会出现红球，用武器击碎后马上举盾用冲击打中间的吸血装置。之后的流程是一样的，建议多用举盾后的钥匙来攻击敌人给灵魂爆破充能。完成以后选择扮演里奇陶芬的玩家需要进入中间的机器里。如果没有人是这个角色也没关系，会由电脑来完成这一步。接着除了里奇陶芬外其他玩家需要在场地生存，扮演里奇陶芬的玩家则需要从冰封仪器中出来，来到刚才战斗的场地，接着就能看到最后的结局了。



IX地图攻略

盾牌获得方法

IX的盾牌合成点位于斗兽坑，这个地图的盾牌和绝望之旅的类似，可以进入机枪模式攻击。盾牌具体三个部件可能出现的地点如下。

部件1

全部都会在祭坛室饮料所在处，这里三个角落都会出现。

部件2

奥丁之塔下面的大锅房间；

奥丁之塔入口，放盾牌的架子上；

奥丁祭坛室角落，放武器的桶旁边。

部件3

宙斯之塔下面澡堂的浮雕画桌子上；

宙斯之塔入口雕像手上；

宙斯祭坛室雕像下面。

升级机的开启

地图中 4 个宫殿的顶层，放饮料机的地方会有 4 个锣，按下之后会召唤冠军敌人，包括角斗士，老虎等，完成后可以拿到它们的头颅。4 个神殿头全部拿齐以后就能放在神殿中央就能开启升级了。



彩蛋步骤

步骤1

首先要做挑战，挑战不仅关系到彩蛋步骤，还可以让你开局获得一把升级后的手枪，初期基本不用担心武器的问题，而且可以很容易完成需要用升级武器解锁的彩蛋步骤。

挑战的开启方法为用刀砍初生点附近挂着旗的绳子。每完成一个挑战记得在中央祭坛换奖励，完成 3 个不同的挑战以后就能拿到升级后的手枪，同时在中间拿到火盆，这个是拿蝎子钥匙的必要步骤。挑战内容都不难，比如使用装备杀丧尸就是使用手雷，滑铲过刀片陷阱，陷阱的位置在拉努宫殿的楼上。

在完成挑战的过程中就可以开启升级装置了，方法见上文，有了挑战奖励的武器杀这些冠军敌人非常快。



步骤2

首先玩家需要 3 件物品。

在此过程中要注意一点，就是保持玩家的观众评价。观众评价会在左下角显示，最高为绿色朝上的大拇指，最低为红色朝下的大拇指。保持观众评价高的方法为在初生点杀冠军丧尸，而被火烧到，倒地都会让评价下降。玩家需要时刻注意自己的评价。

第一件物品需要先拿到特殊武器蝎子，这把武器在抽奖箱中随机出现，不过也有让它一定出现的方法。如果你运气好前几轮就抽到了则可以直接开始磨骷髅的步骤，否则需要按照以下步骤拿到。

在丹奴瑞神通道那里，窗户外有个火盆，用枪打翻后会有个雕像出现在 4 个神殿中其中一个，具体出现在哪个神殿可以在丹奴瑞神神殿桥那里观察火指的方向。雕像会出现在神殿下方的位置。比如奥丁的锅炉房，丹奴的植物园等。



之后将雕像放在毒液陷阱的下方，开启陷阱，这样就能拿到蝎子钥匙。

有了蝎子钥匙后还需要金色罐子，还记得之前提到要保持观众好感度吗，在初生点竞技场维持观众最高好感度 2 个回合左右（最高评价是会有字幕提示的），会有观众扔给你金色罐子。有了钥匙和罐子后前往丹奴植物园，在树洞附近互动可以看到钥匙进去，将金色的罐子拿去接起毒液。如此一来在抽奖箱旁边调查会有灌入毒液的特殊效果，打开抽奖箱后可以必拿到一把蝎子武器。

蝎子武器可以将敌人定身，非常好用，在彩蛋中的步骤则是磨骷髅。去神殿，这里的墙上和柱子上可以找到一个特殊的骷髅，头上会有蓝色标记，这个骷髅的位置随机，注意 2 楼也会有出现的点。找到以后对着骷髅按 R1+L1 将特殊武器拿出来，这样有标记的特殊骷髅就能拿到了。

之后需要去找地方磨掉骷髅，这个磨骷髅的地点位于浸水墓穴，位置在几个窗口随机出现，但只会在这个场景里，不难找。找到后将骷髅放上去，用蝎子充电 3 次即可。

第二件物品需要会扔斧头的角斗士，一般会在 10 波出现。吸引它扔斧头到初生点那里的篝火架子上。这样会掉下木头，将木头放在奥丁神殿下面锅炉房的锅炉上面烧。需要 2～3 个回合。好了以后会烧成红色，拿走即可。

在等待的过程中可以去拿第三个物品——大便。需要玩家故意降低观众好感度，故意往观众席扔手雷，或者一直踩火就行了。 到最低评价后大拇指会完全向下并呈现大红色，同时旁边会有文字提示。这样观众就会向你丢大便，将大便捡起。观众会一直扔，记住只要拿一次就行了，每次会扣 250 分。

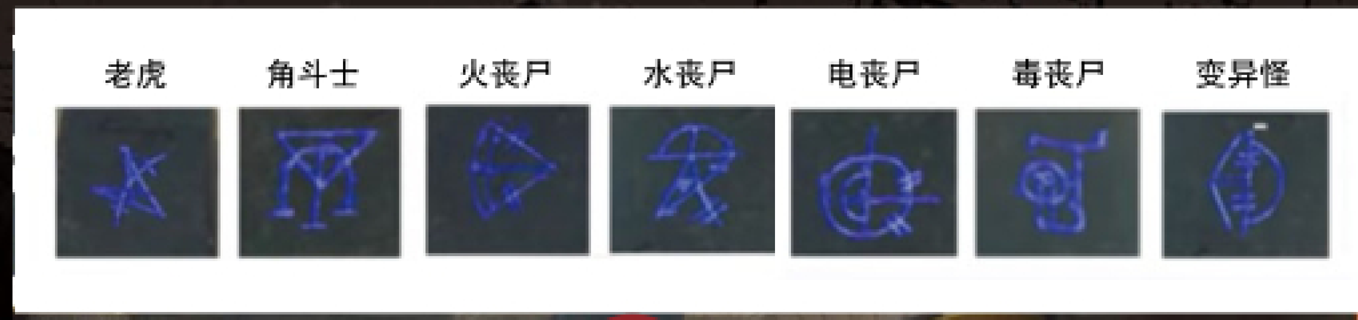
步骤3

以上 3 件物品全部拿到后前往宙斯神殿下面，把东西全部放进去，再过两回合就能获得肥料。

肥料需要放在丹奴神殿下面两棵树之间。同样要等两个回合以后肥料会冒绿烟，需要玩家使用有火属性的武器在肥料上面杀丧尸。地上会出现裂缝，所有玩家在裂缝上集合就可以传送到一个特殊房间。

这里需要用枪打树上的孢子，同时出现大量丧尸。孢子一共有三层三个需要击破，每击破一次孢子会掉子弹全满，这里最好的办法是用侏儒炸弹，也就是吸引敌人的猴子，每次打孢子前扔一下可以比较轻松的完成。







步骤4

完成后地图会随机出现 4 个牛头标志，需要用盾牌状态下对牛头图案射击，全部打完以后就会进入下一步。

接下来的一步是个小难点，调查瑞神神殿中间的柱子会有激光射过来，之后柱子上会闪现蓝色图案，这些图案代表不同的敌人，玩家需要按照图案出现的顺序来依次杀掉敌人。普通丧尸可以随便杀，但特殊丧尸一定要按顺序来，如果杀错顺序则需要下一回合再来，注意“狗波”是不能开启这个挑战的。按顺序杀敌这个过程必须在瑞神区域完成，建议多人游戏时每人选一层活动，各自沟通杀敌人的顺序。完成第一次后还会需要完成一次，这个挑战算是个小难点，要求的顺序很考验运气。如果场景中没有玩家要的丧尸，可以尝试清一些普通丧尸让特殊丧尸刷出来。

步骤5

完成上面的试炼后前往竞技场，调查祭坛会被传送到地下，这时区域会封锁，玩家需要找到 4 个出现在窗外的螺丝状装置，这其实是电杆，用枪射击可以将这四根电杆打上去。

这样回到竞技场上会可以看到刚才打上来的 4 根电杆，同时地上会有圆形的发电区域，这里需要使用有电击特效的武器在电圈里杀丧尸充能。全部 4 个充好后祭坛上会出现电球，所有人互动后进入特殊战斗。

这里战斗非常爽快，大招特殊武器无限使用，同时地图中无限出现冠军敌人，杀完即可完成。

步骤6

开启奥丁挑战的方法为需要用蝎子蓄力击中墙上特殊的符号，需要用特殊的角度去攻击，具体如图。







之后在斗兽坑场景里，所有人站在地上的铁板上即可开启生存挑战。玩家需要在这个场景撑过3个回合。这里敌人很多，需要灵活用大招或者猴子解围，蝎子的定身效果也能让战斗变得更简单，这个场景还方便补充盾牌。



步骤7

完成后准备一下就可以进入最终战了，回到竞技场在铁笼处所有玩家一起互动，这样即可进入最终决战。

BOSS战

最后的战斗很有气势，玩家首先需要撑过成群丧尸的攻击，由于这个场景非常大，并不难。一段时间后这张地图的BOSS丧尸象就会出现。丧尸象血非常厚，弱点则是身上的水晶。它的攻击具有震晕效果，同时还有一些远距离攻击。不过这场战斗场地上有非常多的子弹补充，可以不停使用猴子，整体难度并不高。杀掉第一只大象后还会有一只，如法炮制，最后就能欣赏结局了。



绝望之旅地图攻略

升级装置

玩家一路开门到尾楼甲板，在上面方向盘可以看到一个圣杯一样的道具——哨兵神器，调查后圣杯会分散到4个位置，玩家需要把4个点的底座全部开启即可使用升级装置。4个底座的点分别在：

- 尾楼甲板上；
- 大旋梯最下层；
- 发动机舱水下；
- 货仓水下。

盾牌

这张地图使用方法和IX类似，组装盾牌的位置在船尾。3个部件可能出现的位置如下：

部件1

高级包房放毛巾柜子的格子里；
高级包房椅子上面；
高级包房小孩房间的椅子上。

部件2

舰桥的边栏上；
舰桥中间屋子里箱子上；
RK7背面的墙上。

部件3

三等卧铺舱最下面的墙上；
储藏室的下层冒火的地点；
储藏室一堆苹果的箱子旁。



彩蛋步骤

步骤1

首先要开启强化装置，这样地图上就会有 4 个标记，位置随机，目前已经知道的地点有：

船桥桌子下面；

三等舱卧铺楼梯后面堆杂物的里面；

头等舱休息室窗户里，表在桌子上；

厨房桌子的一侧；

大楼梯上层门的上方；

邮件室楼梯后面。

每个标记附近都会有个时钟表，玩家要记住它们的时间，一共有 4 个。全部记住以后去船桥。这里一共有 4 个罗盘一样的装置可以调整。上面有记号，与玩家之前记住的符号相对应。这些罗盘只能调整分针，只要分针调对了就行，比如倒三角图标你看到的时间是 10 点 10 分，那就把倒三角标记图案的罗盘往右调两次就行了。

之后调时针，时针对应的位置和图标是固定的。尾楼甲板那里左边对应的是正三角加一横，右边对应的是下三角加一横。调整到之前看到相对应的时针即可。还有两个在轮机舱，只要调整左下右上的就行，左下对应的是正三角，右上对应的是倒三角。完成后会有一个比较明显的音效。

步骤2

完成上一步后地图会在 6 个点随机出现 4 个发光的插座。插座可能出现的位置有：

船尾甲板的窗户外；

餐厅有赌博桌子散落的墙上；

头等舱休息室宙斯饮料附近的柱子上；

三等舱卧铺的墙上；

特等舱有两幅画侧面的墙上；

大楼梯上层最上面侧面的墙上。

这些插座冒出的效果代表各种元素丧尸，比如发电光的对应电丧尸，冒火的代表火焰丧尸。在插座附近杀死对应的丧尸即可变成魔法阵，4 个魔法阵全部完成后所有人站在魔法阵上开启挑战。玩家要按照毒冰电火的顺序完成挑战。

4 个挑战都是在指定的地点生存。每个挑战完成后都能拿到镜子。全部打完以后进入下一步。

步骤3

玩家需要用升级过的腐化海怪去涡轮室去射击几个冒气的水管，这一步比较考验眼里，建议把画面亮度调高。全部喷完以后这个房间水会升高。

之后下回合升级机器会床送到这个水下。之后将圣杯放进去升级成紫色。

步骤4

玩家需要在地图中找到 9 个符号，位置分别在：

艏楼甲板；

邮件室的墙上；

船尾甲板游泳圈里；

轮机舱上面甲板楼梯上面；

锅炉室上面楼梯的靠墙位置；

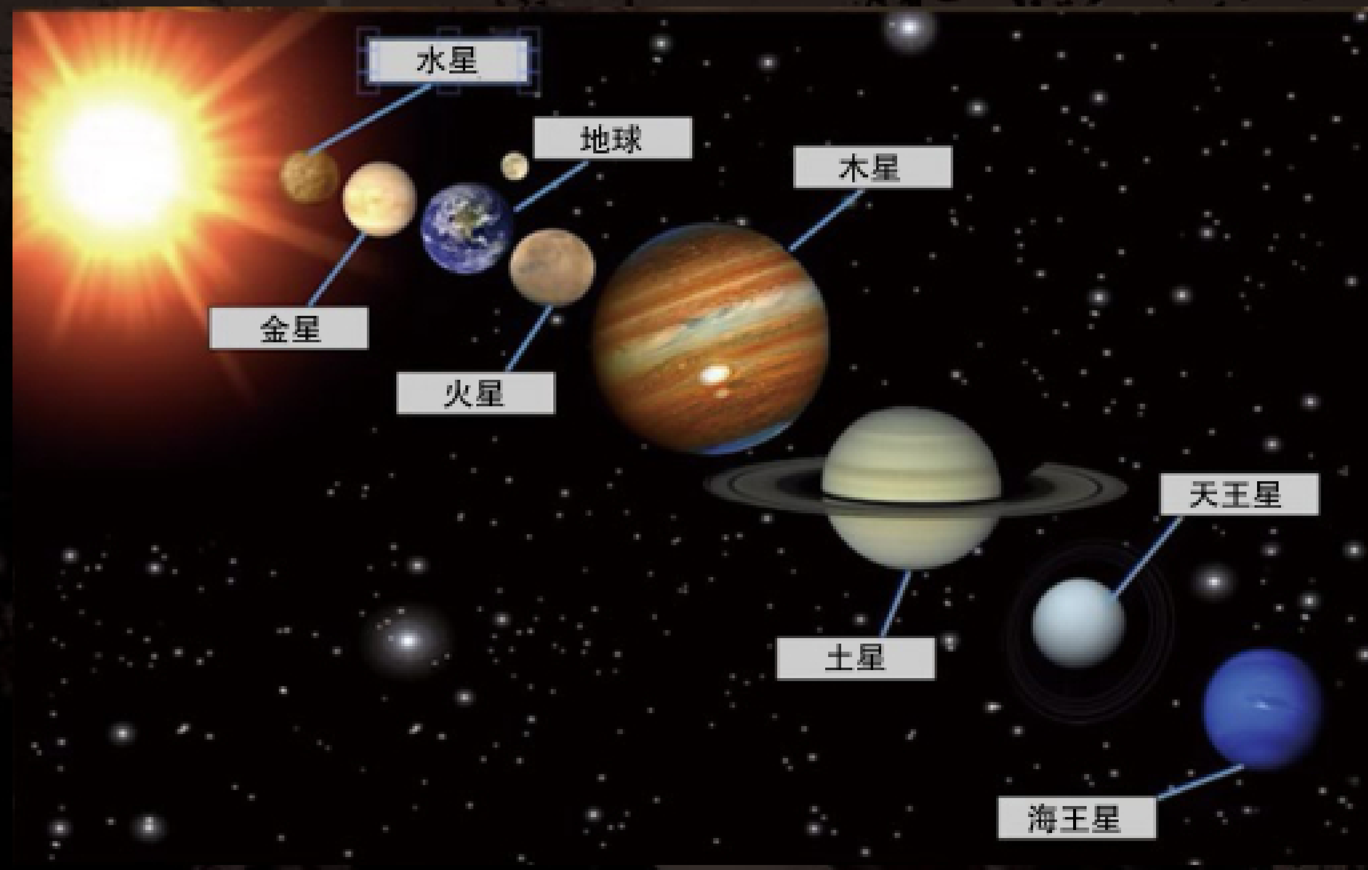
特等舱散尾葵胖的墙上；

船桥里门的墙上；

百万富豪套房床旁边桌子的下面；

大楼梯下层沙发的墙上。





步骤5

全部找到后去货仓，可以看到一个行星装置。互动后 9 个行星按照顺序发光。玩家要记住顺序，在场景外天上可以看到多个行星，跟刚才装置上的行星相对应。注意海王星的位置在海上才能看到。这些行星比较考验眼力，最好能用狙击看一下。每打完一个行星后会有一个蓝球掉落到一个对应的地点。玩家需要以最快的速度到达现场，否则任务失败，多人游戏建议一个玩家射击行星，另外一个玩家去捡。

金星会掉落在百万富豪床上；

火星会掉落在锅炉室阀门附近；

月亮掉在大楼梯下层窗户外；

海王星会掉落在船尾甲板的小船上；

土星在船桥的凳子上；

木星掉在轮机房楼梯上；

天王星在特等舱的厕所；

水星会掉落在邮件室。

最后的太阳需要所有人到艏楼甲板和掉下来的光球互动。这里的挑战内容是需要迅速清理挡路的冰块来前进。直到尾楼甲板清完所有冰块为止。

BOSS战

之后所有人进入传送阵就是最后的 BOSS 了，建议玩家先整理一下装备。

传送到水下后，所有人游过去调查水下的圣杯，战斗开始。这个 BOSS 算是目前丧尸模式中阶段最多最复杂的。

首先以生存为主，BOSS 出现后集中火力攻击，BOSS 血厚并且敌人很多，要多用猴子炸弹来吸引敌人的注意力。

之后玩家会被传送到轮机舱，BOSS 只有在发射线的时候攻击才有效，建议所有人躲在特等舱里等待机会攻击 BOSS。

之后会传送到右弦散步甲板上，一样等它发出射线后攻击即可完成这个阶段。

最后阶段 BOSS 会发射全员即死攻击，必须在第一时间躲在范围里才能躲过。

这个 BOSS 战难度很高，BOSS 血多并且战斗场地上各种杂兵乱跑，多灵活使用猴子和大招吧。坚持到最后就能看到结局。





灵魂能力VI		BNEI	
SOULCALIBUR VI		格斗	中文版
2018年10月18日	本地1～2人，在线2人	无对应周边	
售价为479港币			

PS4 XOne

※Steam版发售日为2018年10月19日

对应游戏版本：1.01版（PS4）、1.0.1.0（XOne）
全成就/白金时间：30～40小时

文 纱迦 美编 NINA

经过漫长的等待，这个星球上最好的3D武器格斗游戏终于推出续作了！《灵魂能力VI》是系列史上首个中文化的正统作品，虽然名为6代，但故事回归初代，在保持故事框架不变的同时，加入了数条新的时间线，让整个系列的故事更加完整。而对战系统方面这回也有较大进化，由于时间关系，本期攻略并不能放出全角色分析这种工程量浩大的内容，先以系统解说、模式详解和成就/奖杯攻略为准。在接下来的时间内纱迦会继续为大家带来游戏的后续研究。

入门须知

欢迎各位进入《灵魂能力》的世界。如果你是一名新手，那么请先从基础开始学起，这里传授的都是有关对战系统最基础的知识。游戏中的MUSEUM模式里，收录有战术指南，里面同样有对系统的解说，建议玩家结合本文一起研读。

人名对照

尽管本作自带繁体中文，但由于系列诞生已有二十余年历史，很多人名早已有了约定成俗的中文翻译，在攻略开始之前，我们先来一份人名对照，下文攻略中我们仍将沿用国内玩家习惯的译名。至于从本作才加入的新人，则会直接使用官方译名。

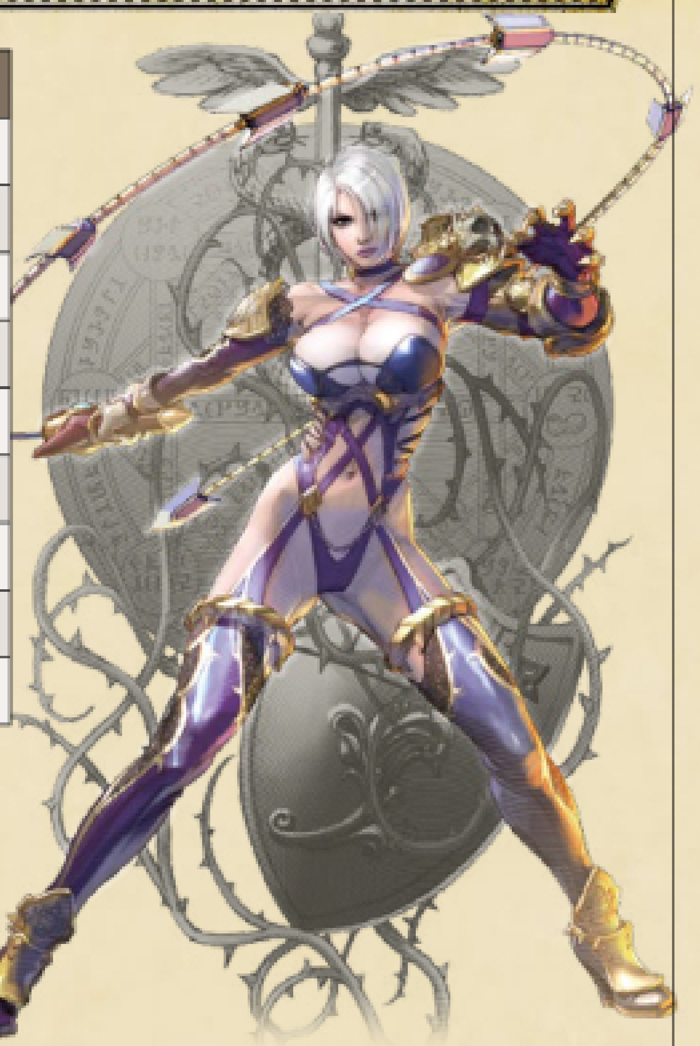
原名	传统译名	繁体中文名
VOLDO	沃尔多	沃尔德
SOPHITIA	索非蒂亚	苏菲缇雅
NIGHTMARE	噩梦	梦魇
INFERNO	-	地狱火
CERVANTES	赛万提斯	赛凡提斯
TALIM	塔莉姆	塔琳姆
ASTAROTH	阿斯塔罗斯	亚斯塔罗斯



©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

操作说明

PS4版	XOne版	功能
十字键/左摇杆	十字键/右摇杆	移动
□	X	A 横斩
△	Y	B 纵斩
×	A	G 防御
○	B	K 腿技
L1	LB	A+B
L2	LT	A+G
R1	RB	B+G
R2	RT	A+B+K



以上操作仅指对战时的默认操作，玩家可以在 OPTIONS 中自行定义。本作的默认键位对快捷键的分配十分合理，当然这也和本作降低了操作要求有关。

书面指令

从 1 代开始，为了更方便地交流，玩《灵魂能力》的玩家们发明了一套出招的简化写法。有了这个方法，交流起来就方便多了，现在就把这种方法介绍给广大读者。

数字：代表1P位时的方向键，请参见电脑的小键盘。
ABKG：A为横斩，B为纵斩，K为腿技，G为防御
abkg：小写字母表示该指令要快速输入，如aB
/：表示或者
+：表示同时输入
[]：表示需要按住键不放
～：表示不同招式之间的衔接

例

99A：快速按两次右上方向并按横斩键
3bK：同时按右下方向和纵斩键后马上按腿技键
[A+B]：同时按住横斩键和纵斩键不放
3B～66B：先输入前下方向和纵斩键，再输入两次前方向和纵斩键

纵斩、横斩以及8方移动

“《灵魂能力》系列”的对战核心，就是 3 个互相克制的系统：纵斩、横斩以及 8 方移动。横斩克 8 方移动，8 方移动克纵斩，纵斩克横斩。

先从 8 方移动说起。一般的 3D 格斗游戏，要想实现前后方向之外的移动，往往都需要特殊操作。然而“《灵魂能力》系列”只要用摇杆 / 方向键，





就可以控制角色向 8 个方向移动，而且能够边移动边出招，这就是系列赖以成名的 8 方移动。8 方移动的英文名为 8WAY RUN，这也是全世界最大的《灵魂能力》论坛的名字。

由于“《灵魂能力》系列”的 8 方移动如此容易，系统特意设置了横斩来克制它。一般来说，横斩威力小，多为上段，能够攻击到 8 方移动中的对手。与横斩相对的则是纵斩，纵斩威力大，多为中段，但无法攻击到 8 方移动中的对手。纵斩与横斩相杀时，纵斩的招式等级会提升一级（有关招式等级参见后文），也就是纵斩克横斩的由来。

不过纵斩、横斩以及 8 方移动的互相克制关系并不是一成不变的。像是横斩中有部分招式等级极高、完全不惧纵斩，而纵斩中也有部分招式具备克制移动的效果，这就需要玩家在实战中自行掌握了。

新手TIPS

这里所说的纵斩、横斩，指的是招式的性质，与键位中的横斩（A）、纵斩（B）是不同的。绝大部分招式都可以用肉眼来判断算纵斩还是横斩。

攻击段位

游戏中所有的攻击被分为 5 个段位，这 5 个段位分别如下：

上段（HIGH，出招表中标记为桃色的H）：对手站防即可，蹲下会落空。代表技：AA。
中段（MID，出招表中标记为黄色的M）：对手必须站防，蹲防会被击中。代表技：BB。
下段（LOW，出招表中标记为蓝色的L）：对手必须蹲防，但可以通过跳跃躲开。代表技：2K。
特殊中段（出招表中标记为黄色的SM）：对手无法通过蹲下和跳跃躲开，但站防蹲防皆可。
特殊下段（出招表中标记为蓝色的SL）：对手可以通过跳跃躲开，但站防蹲防皆可。代表技：2A。

“蹲克上、跳克下”的设定在本作中也有。“蹲克上”指的是，当对手使出上段攻击时你如果使用蹲攻击，这样对手的上段攻击打不到你，而你的攻击可以打中他；“跳克下”指的是，在空中时可以躲开下段攻击，这样就能用带跳跃动作的攻击来对付下段攻击。特殊中段虽然是站防蹲防皆可，但还是中段性质，所以既不怕蹲也不怕跳，而特殊下段就和下段一样会被跳克了。

反击命中

击中正在出招或移动的对手，即为 COUNTER HIT，本作翻译为反击命中。反击命中时，不但攻击力会加强，而且部分招会附加与通常命中时不同的效果（如昏迷、倒地）。因此对于初学者来说，每个角色的招式都应该试两遍，一遍是通常命中时，另一遍是反击命中时。

反击命中分为攻击反击和移动反击两种。攻击反击是指对手出招中被命中，移动反击是指对手移动中被命中，移动反击还分侧面和背面两种。不过总的来说这几种反击命中都大同小异。反击命中时击打效果会与平时不一样，目测是否反击命中是游戏的基本功之一，一定要掌握。因为很多通常命中时不成立的连续技，在反击命中时就能成立，请大家务必不要错过重创敌人的机会。

DLC角色 本作存在季票，内含4个DLC角色以及自创角色服饰。目前第1个DLC角色缇拉已随游戏发售，第2个DLC角色已经确定是来自《尼尔 自动人形》的2B。

防御破坏技和防御不能技

游戏中有着大量的防御破坏技和防御不能技。这些招式在出招时都有征兆，防御破坏技会带电，防御不能技会带火。本作的防御破坏技和防御不能技是能够击溃弹剑和反击刃击的，因此实用性有所上升。

本作有一条全角色共通的防御破坏技指令：A+B。防御破坏技命中对手后，一般来说都会带来大量的有利时间，但在破防后能确定接上招式的很少。防御不能技则一般都出招超慢且征兆明显，因此尽管威力极大，实用性也很低。部分角色有蓄力型的防御不能技，这种招式必须在完成蓄力后才能变为防御不能，在完成蓄力前放出的话，就算带火也能防御。

新手TIPS

一般来说防御不能技都是纵斩，横斩属性的防御不能技一般都是上段，因此没必要过于害怕。当然也存在发生较快的中段横斩防御不能技，不过数量稀少，而且再快也有足够的时间让人反应。

晕眩连续技

部分招式可以将对手打成全身带有电流的晕眩状态，被打成晕眩状态后，受到的追击每一下都算反击命中，但攻击力也会大幅下降。晕眩状态分为可恢复和不可恢复两种，一般来说如果晕眩状态解除后，角色还能保持站立，那就是可恢复的攻击。如果晕眩状态解除后，角色不能保持站立，那就是不可恢复的攻击。恢复的方法是狂按方向键和按键，最推荐的做法是按住防御键后狂搓方向键。

新手TIPS

对攻方来说将对手打成可恢复的晕眩状态后，与其赌对手手速过慢、恢复失败，倒不如用威力大的下段追打或是使用投技来形成二择。

空中连续技



将对手打上天之后进行追击，是本作中最实用也是最基础的连续技，绝大部分角色的空中连续技起手技都是3B。但本系列与《铁拳》系列"不同的是，如果玩家被对手浮空的话，依然有办法减低损失。只要按住方向键，当玩家在空中受到攻击时就可以顺势朝该方向偏移，如此一来就可以避免受到新的追击。

空中控制可以说是非常简单而又重要的技巧，除了可以避免特定追击，还可以避免出场。不过空中控制也不是万能的，除了第一击无法回避外，也有很多空中连续技是无论如何也逃不掉的。还有一些只能用特定方向躲开的攻击，如果对手不知道破法的话，回报是相当高的。

新手TIPS

建议玩家被打上天时按住G不放并按住右后或左后方向进行空中控制，这样能回避掉绝大部分的空中伪连。

起身攻防

当玩家被对手击飞时，在落地的瞬间可以用G配合方向实现受身，从而避免遭受进一步的追打。受身按方向可以分为前、后、左、右4种，一般推荐采用左受身或右受身，至于是左是右可以根据对手拿武器的手来判断，如果对手左手持武器，则应该往自己的左手边受身，反之亦然。当然这只是一般情况，且不说有双手持武器的角色，还有些招式的出招方向是比较奇怪的，因此不能一概而论。

玩家倒地后，只按G原地起身也是可以的，还可以不按G在地上打滚，甚至还有必须在倒地状态下使用的招式。不过倒地状态中是很容易受到攻击的，只是所受伤害会比平时低一些。另外如果玩家倒地时处于以下两种状态时，则可以直接按键发动起身攻击来起身，这两种状态分别是：

1. 玩家脸朝天，脚朝对手。
2. 玩家脸朝地，头朝对手。

还有一种被称为受身陷阱的技巧。例如噩梦的K在反击命中时能让对手倒地，这时噩梦如果使用3A的话，那么对手无论是左受身还是右受身都必定会被3A打出致命一击，反倒是直接起身就能防住。受身中挨打时算反击命中，而且伤害补正会清零，因此回报极高。好在这样的例子非常少，玩家一旦遭遇后只要死记硬背下来就可以了。



投技和拆投

本作相比之前的一大改变就是普通投技的指令变更，以前的投技分A+G、B+G两种，因此称为A投和B投。而本作将普通投技的指令改为A+G和4A+G两种，可称为前投和后投。不仅如此，指令投也全部改为由A+G使出。投技可以视为防御不能的上段，配合纵斩就能形成最简单的二择。

在中投技的瞬间，输入特定指令可以实现拆投。对方使用A+G时，输入A/B/K中的任意一键即可拆投；对方使用4A+G时，输入4方向+A/B/K中的任意一键才能拆投。两种拆投指令不能同时生效，但可以在按住其他键不放的时候输入一种拆投指令，因此按住G输入拆投指令是最为安全的。至于指令投的拆投指令一般也不外乎这两种，但带有火焰效果的拆投无法拆解。空中投也无法拆解。

新手TIPS

一开始没有拆投习惯是难免的。这里建议是新手看到投技时就要养成按键的习惯，就算反应慢了也没有问题，熟悉之后再提高反应速度，就可以实现拆投了。

招式等级

招式等级是游戏中每一个攻击技巧的隐藏属性，大致上分为轻、中、强三个等级。招式等级主要关系到相杀（双方的武器发生碰撞）和弹剑。弹剑时的规则参见后文。这里先来说说相杀的规则：

· 等级相同时，双方不受伤害，帧数也会平手。

· 等级相差1级时，双方不受伤害，但弱的一方会处于帧数劣势。

· 等级相差2级时，强的一方会无视相杀直接命中对手。

· 纵斩和横斩发生相杀时，纵斩的招式等级自动+1。

新手TIPS

虽然招式等级是隐藏属性，但可以从威力来判断得八九不离十。另外相杀在游戏中是比较少见的情况，不必为此耗费太大精力。

特殊输入 MUSEUM里已经介绍了一些特殊输入的方法，这里再补充一个。如果想在站立状态下快速使用起身技，可以用G2指令，例如想出起身A，就快速输入G2A，2不能按住。用这个方法比较容易在连续技中插入起身技。

深入了解

在了解了上述的基本系统后，我们就可以进入下一个环节了。本作相比系列之前的作品，加入了不少新系统，即使是老玩家也需要一些时间来了解。虽然游戏中已经收录了比较详细的教学，但还是有必要对一些重点系统进行一下说明。

防御冲击/弹剑

初看这个名字，可能即使是系列老玩家也会一头雾水。其实防御冲击就是 GUARD IMPACT 的直译，它就是系列的招牌系统之一——弹剑。本作中弹剑的指令是 6G，对上中下段攻击全部有效，连投技都可以弹开。但弹剑对防御破坏技和防御不能技无效，另外普通的反攻刃击也能弹，但蓄满的反攻刃击不能弹。

弹剑成功后我方会有一定的帧数优势，足以用一些发生快的招式还击。但被弹剑的一方在硬直中可以使用弹剑来摆脱劣势，这种弹剑被称为反攻冲击。另外本作虽然没有即时弹剑，但根据弹开的对手的招式等级，会出现 3 种情况，具体如下：

· 当对手的招式等级为轻时，弹剑后我方拥有极大的帧数优势。

· 当对手的招式等级为中时，弹剑后我方拥有一般大的帧数优势。

· 当对手的招式等级为强时，弹剑后我方拥有微弱的帧数优势。

弹剑虽然回报很高，但一旦落空的话会有很大的破绽。而且本作中弹剑落空的时候如果受到强力攻击的话，往往会形成致命一击，后果很惨。而且就算弹剑落空没有受到攻击，也会让自己的防御值减少。不过如果弹剑成功的话，不仅有帧数优势，防御槽也不会减少，而且能大幅增加魂量表。

新手TIPS

如果发现对方被弹剑后总是第一时间回弹，那么就在弹剑后用 A+B 来回击，保证让对手苦不堪言。

魂量表

游戏画面上方中央的时间显示左右，各有一个 1/4 圆弧的计量表，这就是本作的魂量表。魂量表的作用主要有 3 点，一是消耗 1 条槽来进入集魂状态，二是消耗 1 条槽来发动爆击刃击，三是消耗一定量来发动某些特定招式。魂量表最大能积累到两条，并且能够继承到下一局。魂量表的增加途径主要有以下几种：

· 发动反攻刃击，无论是挡住对方的攻击，还是进入特殊对决，都能大幅增加魂量表。

· 发动任意攻击，即使空挥也能增加魂量表，但量很少。

· 命中敌人或被敌人命中，增加量随招式威力而变。

· 弹剑成功，能增加较多的魂量表。

· 进入个人最后一局时，开场会自动增加 1 条槽。





集魂

集魂过去称为聚魂，是系列最初就有的系统，但后来消失过几作。本作中的集魂发动指令为 4A+B+K，虽然要消耗 1 条魂量表，但作用非常大。发动集魂后，魂量表会变为一条渐渐消失的时间槽。在这条槽消失前，角色处于集魂状态。该状态下角色能够使用一些特殊的技巧，在出招表中以量表技单独列出，而且此状态下对手即使防御攻击也会损失体力。

集魂发动时会产生一道没有攻击力的冲击波，范围极广，能够将贴近的对手震退，而且没有被确反的风险。此外集魂状态中该局的时间统计会暂停，对于时间所剩无几又急于翻盘的玩家来说十分重要。什么时候发动集魂可以说是一门学问。

新手TIPS

集魂状态中虽然所有攻击都能让对手即使防御也要损失体力，但并不能依靠这种方法来 K.O. 对手。

爆击刃击

爆击刃击是《灵魂能力 V》加入的技巧，简单来说就是超必杀技，需要消耗 1 条魂量表。不过本作的发动指令大幅减化，改为 A+B+K，对新人来说极为友好。爆击刃击的效果因人而异，有自带弹剑效果的，有无视轻攻击的，有蓄满后防御不能的，具体可以在 MUSEUM 模式的战术指南里观看。爆击刃击还具有两个特性，一是发生普遍很快，二是出现特写后对手会进入时间暂停状态。像是投技系的爆击刃击，如果出现特写的瞬间对手没有蹲下，那就没办法躲了。

爆击刃击威力很高，而且随着发动者体力的减低，威力还能进一步提高。因其发生快的特点，爆击刃击能普遍应用于连续技中，但它并没有伤害保证，连续技中的爆击刃击威力会大幅降低。

反攻刃击

输入 B+G 即可使出本作主打的新系统：反攻刃击。反攻刃击的特色是命中后会进入被称为特殊对决的环节，在这个环节中双方只需按 1 个键即可决出胜负。

反攻刃击发动时可以蓄力，在蓄力过程中可以自动弹开除防御破坏技、防御不能技外的全部技巧，就连爆击刃击和投技都能弹开，而且每弹一次都能增加大量魂量表。但注意反攻刃击出招时并不带任何无敌或反弹效果，在此时受到攻击就会被中断。注意空发反攻刃击会导致防御值减少。

反攻刃击命中对手，或是蓄满后命中防御中的对手时，就会进入特殊对决。特殊对决中的共通指令有 A、B、K、4、6、2/8、G 这 8 种。其中 A 克 K，K 克 B，B 克 A。不同角色在特殊对决中有不同的特殊指令，不同指令击败对手时也有不同的效果，很值得研究。最消极的做法是按 G 防御，虽然不会被打，但会陷入大不利中。

特殊对决最多可持续两轮，仅在以下两个条件时会进入第二轮：1. 第一轮中双方输入了相同的攻击按键（即 A/B/K 中的任一键）；2. 第一轮中一方输入 G，另一方输入 B。

进入第二轮后，会追加以下规则：1. 发起方将获得大量魂量表；2. 所有攻击变为致命一击；3. 如果再次出现双方输入相同的攻击按键的情况，则由发起方获胜。

特别演出 如果用爆击刃击K.O.对手的话，能看到特别的演出画面。另外在故事模式的特定战斗中，经常能听到一些特殊台词（有翻译），这是向《铁拳7》学来的设定。

防御值

防御值是本作的隐藏设定，不断防御对手的攻击就会减少，程度只能通过己方血条的颜色来判断。初始时血条为固定的黄色，防御值降到一定程度后血条开始闪黄光，防御值继续降低的话会闪红光，这时就距离被破防不远了。当防御值并打为零时，就会进入防御崩坏状态。此状态中有一定时间内无法行动（包括防御），可以用平时很难命中的高伤害连续技起手。

注意并不是所有攻击都能触发防御败坏，只有招式等级中或高的技巧才能达成这一效果。如果对手进入了防御崩坏状态，那么此状态解除后其防御值会变满。另外进入下一局时，双方的防御值都会有一定程度的回复。

致命一击

这是本作的新系统，部分招式在特定情况下命中时，就会出现致命一击。致命一击出现时，会有镜头拉近的特效，并有特殊的音效。致命一击发生后，对手会进入变慢状态，我方可以使出平时不成立的全新连续技，并且魂量表也会有大幅加成。关于致命一击的发生条件因人而异，幸好出招表里已经写得很清楚了。这个系统是一个很值得研究的系统，对玩家的反应也提出了更高的要求。



模式介绍

本作的模式之丰富，为历代之最，可以说即使不怎么喜欢对战的人，也能在游戏中找到自己的乐趣。游玩各种模式可以获得被称为魂魄点数的虚拟货币，利用魂魄点数可以解开一些隐藏要素。要想解开全部隐藏要素所需的魂魄点数很多，就算取得全成就 / 奖杯后也还差不少。

任务模式：魂之天秤

MISSION：Libra of Soul

如果不考虑对战部分的话，这是本作最耐玩的一个模式，我们会在后面单独进行介绍，这里就不多说了。

故事模式：魂之编年史

STORY：Soul Chronicle

本作的故事模式十分厚道，除了长达 20 章的主线故事外，每个角色（包括 DLC 角色）都有自己单独的故事。而且这些故事均为全语音，还配有数量繁多的插图。所有的故事都按时间线顺序排列，玩家只要顺着玩下去就能解锁全部内容。值得一提的是，本作的故事模式和魂之天秤模式在剧情上是互通的，时间线上的书本标记即代表该角色在魂之天秤模式与连结者（即玩家角色）相遇的情节。

建议玩家首先将主线故事通关，这样就能解锁本作惟一的隐藏角色：地狱火。和《灵魂能力》初代不同的是，本作的地狱火不再是问号角色，而是固定使用大剑，流派类似于噩梦。但相对的，地狱火的实力极为强悍，通常状态下就比集魂状态中的噩梦还要强。因此地狱火仅能在街机模式和本地对战中使用。



每个角色的故事模式都至少有 5～6 场战斗，仅有札萨拉梅尔例外。如果不想看剧情，可以暂停后选择跳过。故事模式的整体难度偏低，新手也能轻松通关。

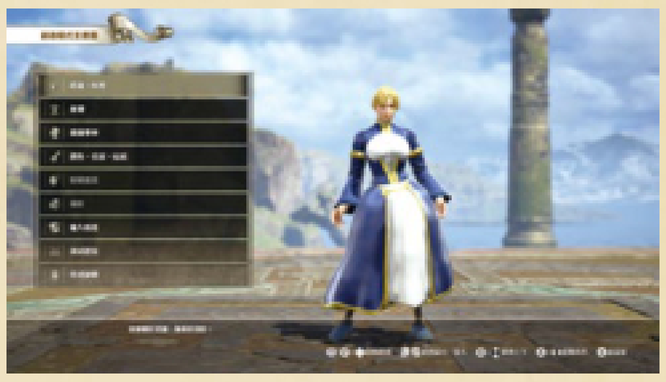
创造模式

CREATION

创造模式也就是从《灵魂能力III》开始加入的自创角色模式。创造模式进入后分为两个部分，一个是独特，另一个是调整。这两者的区别在于，独特是玩家自己创造的角色，而调整是从网络上下载的其他玩家创造的角色。两个部分都能各保存 100 个角色。

选择独特的话，可以选择创造原创角色，或是自订标准角色。自订标准角色的意思是对固有角色进行调整，固有角色仅能更改发型和服饰，其他方面都无法更改。创造原创角色则没有限制，性别、体型、服饰、发色、名字都可以自由设定。本作中可以选择的服饰没有前作那么丰富，不过优点是几乎所有的固有角色的服饰都可以使用。注意部分服饰需要购买后才能使用，购买时需要消耗魂魄点数。

这次原创角色的流派可以选择客串的杰洛特，不过地狱火的流派无法选择。一个大的进化点是，这次原创角色有 16 个种族可以使用，包括蜥蜴人、天使、兽娘、人偶、骷髅等等，十分有趣。



战斗模式

BATTLE

战斗模式实际上是街机模式（ARCADE）、对战模式（VERSUS）和训练模式（TRAINING）的集合。下面分别介绍一下。

街机模式

街机模式没有剧情，一共要打 8 个对手。玩家可以更改难度，但无法更改局数、时间等限制。打过街机模式可以获得少量魂魄点数作为奖励。在玩街机模式的时候，可以等待网战邀请。打过 VERY HARD 难度后可以解锁 LEGENDARY 难度。

对战模式

传统的人机战、人人战都在这里，可以自由设定规则，也可以使用地狱火。但是无法获得魂魄点数。

魂魄点数

如何快速获得魂魄点数相信是很多玩家关心的问题。通关魂之天秤模式和故事模式能获得大量点数，但这是一次性奖励。那么剩下的方法就只剩通关街机模式和打排名赛（赢1场50点）了。魂之天秤里也能用钱换点数。

训练模式

相信醉心于对战的玩家大部分时间都会花在这个模式里。总的来说这次的训练模式还算体贴，特别是玩家可以设定多个情景这点十分体贴。另外同时按下 LB+RB/L1+R1 可快速复位的设定也不错。不过训练模式中的情景不能保存是个缺点，另外每次换人都要退出重进也是个问题。

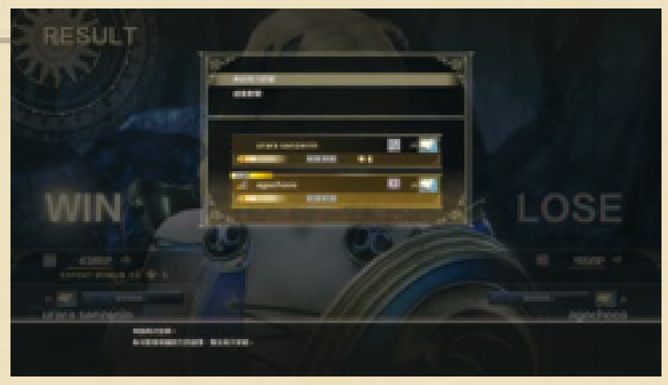
注意：虽然本作提供有“被击中第 1 段后防御”的情景让玩家测试连续技，但从实战来看这个情景并不准确，电脑依然会吃一些伪连。如果想准确测试连续技，正确的做法是将行动设定 1 改为站立 / 普通，行动设定为改为防御所有攻击，这样就可以杜绝伪连的出现。

RANKED MATCH：排名赛，获胜后可以获得魂魄点数和排名用的分数。排名赛只能通过搜索进行，无法以邀请方式进行。排名赛结束后，玩家可以提出再来一场，不过最多只能连打三场，三场之后就会强制退出重新搜索。

CASUAL MATCH：其实就是 PLAYER MATCH。本作的 PLAYER MATCH 是以房间的形式进行的，每个房间最多 8 人，可以邀请好友参加，也可以开私房对刷。不过这个模式无法获得魂魄点数，也无法获得排名用的分数，好处在规则可以自由制定，也可以无限制重赛。

网络模式

NETWORK



本作的网络模式有 4 个选项，其中 RANKINGS 为排名，REPLAY 为重播，真正能玩的只有 RANKED MATCH 和 CASUAL MATCH 两个模式。

博物馆

MUSEUM

在这里可以查看各种隐藏要素，包括人物画像、图书室、艺廊、战术指南、BGM、TIPS 这六大部分。注意这些隐藏要素需要玩家在其他模式中打出来之后才会出现，一般是任务模式和故事模式。部分隐藏要素即使打出来之后，也需要玩家消耗魂魄点数来购买。其中又以艺廊中的项目最为昂贵。艺廊中囊括了历代的原画，不过全部是打包出售的，因此价格都要破千。

魂之天秤攻略

本作的任务模式名为魂之天秤，是单机部分最花时间的模式。该模式集历代之成，保留了地图、特色武器、限制条件玩法等历代任务模式的特色，还加入了等级、金钱等概念。当然最令人满意的还是该模式同样有着完整的剧情，而且和故事模式还相辅相成，可以说是做得相当用心。

模式简介

魂之天秤的剧情与故事模式齐头并进，玩家要扮演一位受邪剑影响的战士，寻找自己存在的意义以及摆脱邪剑影响的方法。玩家只能以自创角色的形式来扮演主人公，流派不限，但无法使用地狱火的流派。在游戏中玩家可以随时更改这个自创角色的资料，流派虽然不能直接更改，但可以通过改变装备武器的种类即可实现更换流派。

魂之天秤模式支持多个存档。虽然不同存档之间的剧情进度不共通，但武器、道具、金钱是彼此共通的，因此二周目之后的游戏历程会简单很多。

画面解说



①当前所在的章节

②玩家角色当前的体力值

③玩家角色当前的等级、流派、武器、金钱

④玩家角色当前的魂之天秤状态

⑤存在战斗或事件的地点

地图解说

魂之天秤的舞台是 16 世纪的欧亚非大陆，地图上有很多小圆点，其中蓝色代表玩家可以直接移动过去的地点，绿色代表玩家需要通过搜索才能移动过去的地点。部分地点会有剑或书的标志，剑代表此处会有战斗发生，书代表此处没有战斗只有剧情。另外地图上还有惟一一个地点以盾为标志，这代表此处为道场，可以在此学习游戏系统。

剑或书的标志又分为绿色和红色两种，绿色代表支线，红色代表主线。玩家只要紧紧跟随红色的剑和书标志一路玩下去，就可以顺利通关。不过主线也会有一些高难度的战斗，这就需要玩家做支线获得好的武器、道具，或是提升等级，这样能让战斗难度大幅下降。

在地图画面中按 X/ □可以打开地点菜单，所有的蓝色地点，只要玩家曾经到达过，都可以通过地点菜单直接传送过去，不消耗任何东西。至于绿色地点没有道路相连，不会出现在地点菜单里，这就需要玩家在任意地点选择搜索周围，这样通过消耗一定的金钱就能到达。注意花费的金钱数量与路程的远近有关，如果路上有山脉、海洋、沙漠等不利地形，还要付出额外的费用，尤其是高山，动辄就需要 1 万元才能通过，十分夸张。如果想省钱的话，推荐先传送到目标



快速赚点　本作最快的赚点办法，就是用地狱火挑战最高难度的街机模式，只要能拿到金牌，就有1500魂魄点数入账，而且能反复拿。尽管最高难度下的AI很变态，但地狱火更强，只要活用6BB、6AA，6A+B B之类招，轻松通关不在话下。



地点附近的蓝色地点，之后再进行搜索，这样能省掉大笔费用。

通过搜索到达地点时还需要注意的是，在路上有可能遭遇敌人。与发生于地点的战斗不同的是，这种路上的战斗结束后玩家角色的体力并不会直接补满，而是只能回复少量体力。只要探索不结束，都会遵守这一规则。此外，路上的战斗一旦失败，玩家就会强制退回起点，付出的金钱只会退还一半，而不是像地点战斗那样失败了还能选择重新来过。当然一旦在路上的战斗中获胜，回报也是很高的，玩家不仅有几率获得非常优质的道具，而且能获得与自己当前等级接近的高级武器。在游戏后期还有几率遭遇不明真相的敌人，这种敌人的等级最高可以达到 90 级，击败后可以获得最高品质的道具，还有几率获得 90 级的最强武器，并让它成为你的佣兵。因此在进行长距离的搜索时，玩家在出发时记得使用降低遇敌率的道具，遇到强敌时不要吝惜自己身上的道具和佣兵。

魂之天秤状态

在这个模式的剧情中，玩家将会遇到很多选项，其中大部分都没有太大意义，但带有红火和蓝火的选项要特别小心，因为它关系到魂之天秤状态。选择带有红火的选项时，魂之天秤将向恶方向倾斜；选择带有蓝火的选项时，魂之天秤将向善方向倾斜。根据魂之天秤的状态，玩家将会偏向恶或善状态，这会对主线剧情产生一定的影响，关系到部分角色的生死。在恶或善的状态下分别通关，各对应一个成就 / 奖杯。

不过无视剧情的话，魂之天秤的作用就只剩下一个了。部分武器自带恶或善的属性，如果玩家当前的状态与其一致的话，那么武器的爆击率会增加。

城市系统

在魂之天秤模式中有 4 座城市，其特征是在地点菜单里城市名字后面有一个摊贩的图标。这 4 座城市各有特色，具体如下：



达卡：出售 4 级武器以及改变遇敌率的道具，另外有兑换商人。在兑换商人处，可以用 5000 元换 100 魂魄点数，或是用 100 魂魄点数换 500 元。

羊广：出售 10 级武器，另外有人才仲介所。在人才仲介所可以花钱雇佣佣兵。

喀什：出售 16 级武器以及大幅改变遇敌率的道具，还有武器追加零件，另外有巴尔妲武器工坊。在武器工坊可以对武器进行改造。

费恩多夫：出售 25 级武器，以及最高级的改变遇敌率的道具。

城市还有升级的概念，级别会影响出售商品的品质。升级只需完成城市相关的支线任务即可，虽然这些支线任务没有特殊的标识，但是一般都发生于城市周围，很好辨别。

武器系统

在魂之天秤模式中只要更换装备的武器，即可变更为对应的流派。武器有等级、攻击力、爆击率和技能这 4 项数据，等级意指装备等级，如果玩家角色没有达到装备等级则无法使用。等级还影响攻击力，虽说武器的攻击力是在一定范围内波动的，但等级越高这个范围也越大。爆击率是此模式的独有设定，出现爆击时攻击力会有显著提高，但发动几率不定。

每把武器最多可以附加 3 个技能。玩家可以在喀什的巴尔妲武器工坊对武器进行改造，从而改变武器的附加技能。武器改造所需的材料有两种，一种是直接使用武器，另一种是使用追加零件。注意要改造的武器必须自带空的插槽才能改造，武器已有的技能无法替换和覆盖。

使用武器为材料时，可以将武器上的任意 1 个技能移植过来。这种改造方式的缺点是作为材料的武器会消失，另外每次最多只能移植 1 个技能。如果作为材料的武器上有 2 个或 3 个技能，也只能移植 1 个技能过来。有鉴于此，建议玩家在获得 90 级的武器前，主力武器上最多只保留 1 个珍贵技能，以免浪费。

使用追加零件作为材料时，由于每个追加零件只对应 1 个技能，所以不存在浪费的问题。改造完成后，作为材料的追加零件会消失。虽然大部分追加零件都可以在喀什购买，但一些珍贵技能对应的追加零件是只能通过支线任务来获得的。

食物

在每场战斗开始前，玩家可以选择食用一个食物，从而获得各种特殊效果。食物的作用和武器技能类似，不过食物都是一次性的，食用过后就会消失。如果是发生在地点上的战斗，玩家失败后只要选择重新战斗，食物效果还会发生作用。但如果选择放弃任务，那么食物就会消失。搜索途中发生战斗时，由于不能重新战斗，一旦失败食物就会消失。

佣兵

在羊广的人才仲介所可以花钱雇佣佣兵。佣兵的作用是在每场战斗开始前可以先替玩家打一场，如果获胜的话玩家就不用出手了，如果失败的话玩家可以在敌人剩余体力不变的情况下接着挑战。佣兵自带武器，不过玩家也可以把自己的武器给他，在战斗结束后无论胜负武器都会还回来。佣兵只能替玩家出战一次，出战后无论胜负都会离开。和食物一样，如果是发生在地点上的战斗，玩家失败后只要选择重新战斗，佣兵还会接着上场。但如果选择放弃任务，那么佣兵就会消失。搜索途中发生战斗时，由于不能重新战斗，一旦失败佣兵就会消失。总的来说佣兵的作用不大，不过后期击败 90 级的强敌后有几率获得 90 级的未知之魂，从而自动雇佣这些 90 级的佣兵。用 90 级打 90 级，获胜之后说不定又能获得新的 90 级佣兵，是笔不错的买卖。



RE对策 反攻刃击是一个令新老玩家都觉得棘手的新系统，但实际上反攻刃击由于只有纵斩，活用8方移动的话要想破掉并不是一件难事。另外反攻刃击出招的时候并非无敌状态，因此利用连续攻击的技巧也可以打断它。

星界裂隙封锁委托

在此模式后期，地图上会出现星界裂隙封锁委托，在地图上以漩涡的图标出现。击败里面的强敌后即可完成封锁，同时出现下一个星界裂隙。如果下一个没有立刻出现，那么只要随便打上几场战斗就会出现了。



星界裂隙里都是至少 50 级的强敌，每击败一次，就可以重新调整魂之天秤。有成就 / 奖杯要求完成 30 个这样的委托，这也是本作单机最难的成就 / 奖杯之一。

远古者

当玩家完成一场战斗时能获得一定数量的流派经验值，当任意流派的经验值封顶后，STYLE 槽会显示 MASTER。此时剑圣石窟处会追加远古者的任务，内容是击败该流派的最强者。远古者都是 70 级起的强者，击败后可以获得对应流派的高级武器，虽然这种武器不是数值最高的，但自带 3 个空插槽，利于玩家自行改造。

战斗心得

在魂之天秤模式中玩家会遭遇很多厉害的 AI，这些 AI 的强度与其等级有关。一般来说 50 级以下都很弱智，但 50 级往上就比较厉害了，特别是 70 级、90 级的强者十分难缠。而且魂之天秤模式中的很多战斗都有一些对玩家不利的限制，像是无法打出场外、敌人永远处于集魂状态、只能以特定方式击败等等。在这些不利因素的综合影响下，要想获胜是比较麻烦的。下面就传授一些此模式的心得。

等级和装备

俗话说，打铁还需自身硬。要想纵横于魂之天秤模式，玩家自身的实力也要过硬。这其中最重要的一点就是等级要高。等级不光影响到玩家的体力最大值，而且还影响到装备等级。如果太低的话，对上皮糙肉厚的敌人，那真是有如挠痒一样。

有了足够的等级，还要有对应的装备。武器等级越高，攻击力越强，打起来自然越轻松。此外遇到打不过的敌人时，什么道具、佣兵都可以一起上，不用讲什么江湖道义，赢了算数。如果玩家手里没有好的武器，要想解决也很简单，只要多跑搜索，击败路上拦路的敌人，就有几率入手和自己当前等级接近的武器。

技能选择

好的武器不仅要攻击力高，而且附加技能也要好。好的附加技能具有化腐朽为神奇的效果，这里列出几个推荐的附加技能：

伤害增加系：由于 95% 以上的战斗都是以击败对手为目标的，因此伤害增加系的技能是十分好用的。这一系技能中，最推荐的还是增加全部伤害的技能，只增加单项伤害的技能还是不够实用。另外伤害增加系技能可以搭配造成伤害时回复体力的技能，效果显著。

体力恢复系：要想击败对手，除了增加我方的攻击力外，提高我方体力或主动恢复体力的技能也十分实用。个人最推荐的是发动集魂时恢复体力的技能，在喀什就能买到恢复 25% 体力的追加零件，已经足够用了。此外也有发动反攻刃击时恢复体力的技能，其好处时基本不费什么，坏处时不像集魂那样必定成功。

承受伤害减少系：和体力恢复系类似，由于大部分战斗都禁止打出场外，选择承受伤害减少系的技能可以说是稳赚不赔。不过不推荐需要特定条件才能发挥效果的技能（例如集魂中承受伤害减少），此类技能虽然效果可观，但条件往往很难成立，不划算。

角色选择

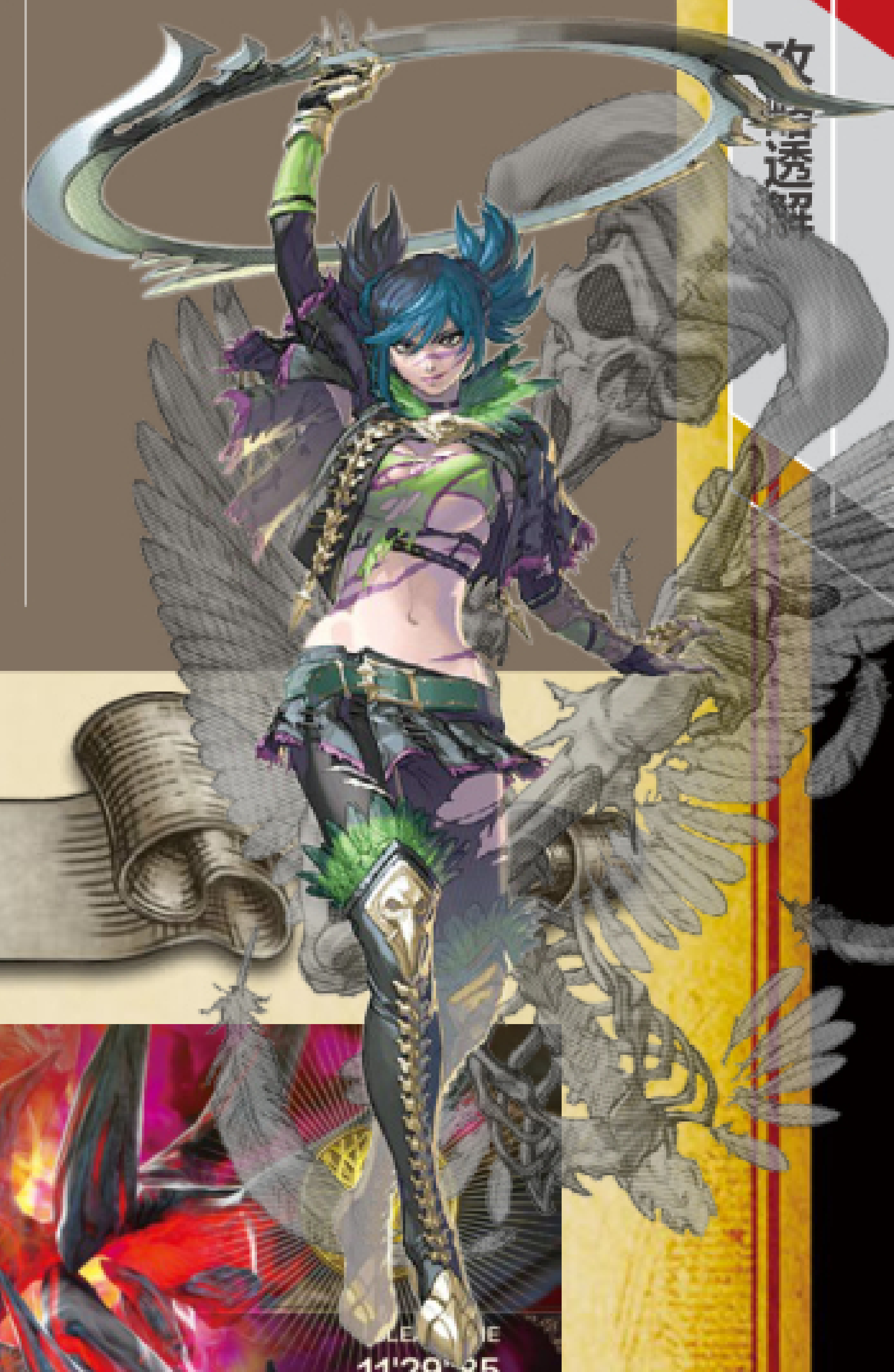
一般来说每代都有几个能用特定招式赖死 AI 的角色，本作也不例外，但没有之前的作品那么无脑（当然也有可能是笔者没有发现）。这里就为大家介绍几个对高等级 AI 还算好使的角色。

艾薇：66［A］对 AI 有特效，威力大，距离远。形成致命一击后，还能用 9B+K 追击。但是此招在近距离时破绽巨大，一旦被 AI 近身就很麻烦，这时就要用反攻刃击拉开距离。

阿兹威尔：反复活用 6BB 就能封死对手，如果 6BB 将对手击倒可以用其他招式追加，如果被防就继续使用。6BB 几乎能完全封住 AI 的行动，就算 AI 死防，也逃不出破防的命运。而且这么玩的话会累积大量气，配合集魂回血的技能效果显著。缺点是在版边时 6BB 有几率跳过对手形成背向。

噩梦：6AA、6BB、3AA 可以防住 AI 靠近。22/88B 是历代对 AI 的神技，另有一套连携十分好用，指令为 22/88[B] ～ Night Lower Stance 构中［B］～ Night Behind Stance 构中 B。这一套下来电脑一般都会死防，这样就能大量削减防御值，反复即可打成破防。

相信还有一些其他的赖招角色没有被发现，欢迎大家来信分享。



成就/奖杯列表

本作完美所需时间约 30 ～ 40 小时，总体难度不高。但如果是没有系列经验的人，还是小有难度的。中文列表似乎是 PS4 版独占的，因此下文会将英文名称一并列出。

耗时的大头主要是任务模式：魂之天秤，该模式要求在恶和善的状态下各通关一遍，能够备分存档的 PS4 版要比 XOne 版省事一些，不用从头打两遍。联机方面主要是要求赢 5 场排名赛和完成 50 场任意模式的网络对战，前者只能靠玩家自己，后者可以找朋友来对刷。

技巧型成就 / 奖杯除了训练模式外在其他模式都可以取得，因此推荐用双手柄开对战来获得，没有难度可言。有很多都能在魂之天秤的教学关中搞定。



人靠衣妆 本作自创模式提供的脸还是系列传统的那几张，不过不要以为这是换汤不换药。在改色那一栏中，玩家可以选择数十种化妆。不同的化妆能够让同样的脸产生截然不同的效果，灵活搭配的话绝对能做出玩家满意的样子来。

中文名称	英文名称	点数/杯种	取得条件
剑与魂的故事：新篇章	A New Story of Swords and Souls	80点/白金	取得所有奖杯。
带来全新历史的一块碎片	Creating History	60点/金	完成『STORY: Soul Chronicle』的主线故事。
受历史选召的战士	A Chosen Warrior	10点/铜	完成『STORY: Soul Chronicle』1人的角色故事。（不包含追加角色）
留名青史的英雄们	Their Names Shall Live On	10点/铜	完成『STORY: Soul Chronicle』10人的角色故事。（不包含追加角色）
超越历史和世界的故事	A Transcendent Tale	60点/金	完成『STORY: Soul Chronicle』20人的角色故事。（不包含追加角色）
动汤不安的灵魂	The Stirrings of a Soul	10点/铜	在『MISSION: Libra of Soul』完成任务「星界裂隙」。
前往被贯穿的星幽之门	The Astral Fissures Beckon	10点/铜	在『MISSION: Libra of Soul』完成任务「黑衣男子」。
赌上世界的争斗开端	The War for the World Begins	10点/铜	在『MISSION: Libra of Soul』完成任务「旅程途中」。
被托付的使命	Entrusted with a Mission	10点/铜	在『MISSION: Libra of Soul』完成任务「生死斗」。
释放真正的剑	Unleashing the True Sword	10点/铜	在『MISSION: Libra of Soul』完成任务「旅程终曲」。
宣告道别暮色冬季	Farewell to a Bleak Winter	50点/银	在『MISSION: Libra of Soul』的天秤倾向善的状态，完成主线故事。
战士的安息	Warrior's Respite	50点/银	在『MISSION: Libra of Soul』的天秤倾向恶的状态，完成主线故事。
可靠的佣兵力量	The Power of Partnerships	10点/铜	在『MISSION: Libra of Soul』使用佣兵。
以战攻食	Never Fight on an Empty Stomach	10点/铜	在『MISSION: Libra of Soul』食用食物。
自行突破困境之人	Dive into the Fray	10点/铜	在『MISSION: Libra of Soul』完成1个任务。
克服万难之人	No Misfortune Too Difficult	30点/银	在『MISSION: Libra of Soul』完成10个任务。
异世界剑士	Interdimensional Warrior	10点/铜	在『MISSION: Libra of Soul』完成「追寻足迹——幻影要塞」的任务。
剑圣	Edge Master	15点/铜	在『MISSION: Libra of Soul』取得50种武器。
真剑圣	True Edge Master	30点/银	在『MISSION: Libra of Soul』取得100种武器。
寻求更强大之力	Power Hungry	10点/铜	在『MISSION: Libra of Soul』改造武器。
传授力量乃名工匠身手	A Swordsmith's Best Friend	30点/银	在『MISSION: Libra of Soul』改造30次武器。
城镇赞助人	Local Hero	10点/铜	在『MISSION: Libra of Soul』提升1个城镇等级。
繁华的重要功臣	Pioneer of Prosperity	30点/银	在『MISSION: Libra of Soul』提升4座城镇至最大等级。
吾之足迹存在道	The Hunters Become the Hunted	20点/铜	在『MISSION: Libra of Soul』完成30次星间裂隙封锁委托。
遨游诸国	Globetrotter	30点/银	在『MISSION: Libra of Soul』探索时总移动距离超过地球三周。
锻练的身躯犹如钢铁	A Body Like Steel	25点/铜	在『MISSION: Libra of Soul』玩家的等级达到50。
洗练的技艺犹如美玉	Master of Style by a Mile	25点/铜	在『MISSION: Libra of Soul』打倒『远古者』。
前人们的记忆	The Memories of Those Who Came Before	10点/铜	使用魂魄点数，解锁10次博物馆的内容。
刀刃静候洗练锻造之时	Sharp Blade, Sharper Skills	10点/铜	训练模式中开启等待对战设定，并进行对战。
年轻人的第一步	The First Step on the Path to Greatness	10点/铜	首次通关街机模式。
璀璨夺目的黄金	Keep Your Eye on the Gold	10点/铜	在街机模式的成果画面获得金评价。
通往传说的门扇已开	Glory Beckons	30点/银	解锁街机模式的难度LEGENDARY。
战士开始迈步前行	All Journeys Start with a Single Step	10点/铜	首次游玩阶级战。
战士尝到胜利的喜悦	No Sweeter Taste than Victory	30点/银	在阶级战取得5场胜利。
战士朝更高峰迈进	The Only Way Is Up	30点/银	在休闲对战取得5次胜利。
勇士初试啼声	A Hero Is Born	10点/铜	使用创造模式中制作的角色，并连线对战10次。
从战场弥漫著诱惑的气息	The Battlefield Beckons	10点/铜	连线对战30次。
战场将吞噬战士	An Unquenchable Thirst for Battle	30点/银	连线对战50次。
你的剑无法伤及我半分寒毛	Untouchable	15点/铜	达成15次无伤K.O.。（不包含训练模式）
火花四溅乃致命紫电	Critically Acclaimed	10点/铜	以爆击刃击击中对手20次。（不包含训练模式）
窜向死点的闪光	Deadly Precision	10点/铜	以致命一击击中对手10次。（不包含训练模式）
反攻的刹那	Making an Impact	10点/铜	成功使出20次防御冲击。（不包含训练模式）
现在一决胜负	May the Best Warrior Win (That Is, Me)	30点/银	在反攻刃击后的特殊对决中，输入A、B、K任一的攻击击中30次。（不包含训练模式）
释放蕴藏的力量	The Power Within	10点/铜	发动20次集魂专属招式。（不包含训练模式）
在尽头等待的黑暗	Boundary Issues	10点/铜	将对手击出场外20次。（不包含训练模式）
攻城槌	Breaking the Ice	20点/铜	使用破防攻击破坏5次「防御冲击」或是「反攻刃击」。（不包含训练模式）
显露本能	Bull in a China Shop	20点/铜	破坏5次对手的全部装备。（不包含训练模式）
人类炮台	Assault and Battery	15点/铜	使用阿斯塔罗斯以Rending Torment发动3次致命一击。（不包含训练模式）
无法捕捉的影子	Chasing Shadows	15点/铜	使用古洛发动10次Steed of the Night。（不包含训练模式）

宣告道别暮色冬季、战士的安息：打完第 5 章的古洛即为通关，PS4 版可以在此之前存好档来调整善恶状态，XOne 版就只能打二周目了。好在二周目全跳剧情的话也就两小时左右。

真剑圣：100 种武器要求是不同种类的，不过同一种武器的善恶版似乎是计算为两种。有报告称重复的同一种武器也算数，但经笔者用 XOne 版亲测无效。100 种武器其实并不难，要知道光是 4 个城市里卖的武器全买下来就有 80 余种了。

传授力量乃名工匠身手：无论是以武器还是追加零件为材料进行改造，都算 1 次，可以直接用买来的武器改造。

吾之足迹存在道：难点之一，解决方法在上文中已有提及。

遨游诸国：只要累计达到即可，个人推荐购买最高级的降低遇敌几率道具后，从武昌往非洲跑，多跑几趟就解了。

前人们的记忆：推荐购买最便宜的文献，一本 100 点，只要 1000 点即可解锁。

璀璨夺目的黄金：推荐用地狱火打 VERY HARD 难度，只要用 6A+B B 这一招就能轻松通关，顺便还能解锁 LEGENDARY 难度。

人类炮台：用双手柄开双打，由阿斯塔罗斯发动反攻刃击，命中后双方第一轮和第二轮都按 B，这样就能发动 Rending Torment。

无法捕捉的影子：此技是古洛集魂状态中接续在特定招式后的瞬移，发动后连按前可以不断发动，很快就能解锁。可以在古洛故事模式第一关中轻松搞定。

文 果汁　美编 Juxi



NS			
美妙世界 最终混音版		Square Enix	
The World Ends with You -Final Remix-		角色扮演	中文版
2018 年 10 月 12 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 400 港币			

编辑非常荐 EDITOR CHOICE

是什么令你如此美妙？

《美妙世界》的诞生

在《美妙世界》诞生的年代，正是掌机 NDS 如日中天的时候。在那个时代里，NDS 的改进机型 NDSL 才刚刚推出一年半载，主机畅销拉起的各大厂商奋力研发新 IP 的风潮依然没有丝毫减弱，《美妙世界》就在此时带着年轻人特有的潮流味道，出现在玩家的面前。尽管是一款全新的 IP，但《美妙世界》的血统并不寻常，它由野村哲也担任制作人与主要角色设计、制作了 GBA《王国之心 记忆之链》的 Jupiter 负责开发，更有不少 Square Enix 的《王国之心》、《最终幻想》制作成员参与开发，比如荒川健、石元丈晴等知名人士。



▲当年的 NDS 日版封面，但欧美版的英文名却是“The World End With You”，笔者还有印象当时国内媒体也有人特意挑了这一点出题。

这种阵容注定了这部原创 IP 的不凡。当年 Fami 通为本作打出 35 的评分，外媒的 IGN 和 GameSpot 也为其打出了 9 分。尽管总体销量并不是那么惊人，但消化率非常高，无论在日本还是欧美地区都获得了口碑与销量双赢的结果。直至 11 年后的今天，它依然是许多老玩家的美好回忆，值得津津乐道的一部“异质”作品。之所以说它异质，是因为它并不是什么大制作游戏，没有多么优秀的画面，也没有主线流程全程语音之类作为 RPG 吸引人的要素，但它却有着一个良好的制作班底，并且应有尽有——麻雀虽小，五脏俱全。它或许第一眼并不能让人如此着迷，但一旦爱上了，就会对它无比长情。



© 2007，2018 SQUARE ENIX CO. LTD. All Rights Reserved.

《美妙世界》的特别之处

特别的游戏系统



▶战斗画面看似眼花缭乱，但实际上玩家非常容易把握战况。

有不少玩家都认为，这款在NDS中期推出的作品是最能完美发挥NDS双屏性质的游戏，其活用双屏的战斗系统便是最大根据。游戏的所有操作基本都通过触控笔完成，战斗时下屏需要玩家用触控笔操作主角音操；而上屏则显示与音操搭档的角色，用十字键或是ABXY键操控，根据提示输入指令能与音操一同发动强力的终结攻击。音操与搭档共享一条HP槽，敌人亦是同样，因此无论是攻击上屏或是下屏的敌人都能成功削减BOSS的HP，把看似复杂的上下分屏战斗简易化。音操的攻击方式根据徽章的种类而产生变化，像是长点屏幕能发出火焰、划动屏幕能进行斩击、点击场景内的障碍物能操控它们攻击敌人等等，待音操在后期能装备多个徽章以后，战斗画面的华丽度和玩家操作的爽快度也会上升到一个新的阶段！徽章是本作中非常重要的一个要素，它既能满足玩家的收集欲，又能对战斗起到很大作用。





▲除了角色的等级外，徽章也有着自己的等级，部分徽章还能通过进化变成更强力的徽章，这也是本作“刷刷刷”的一大精髓！

◀徽章的获取方式非常多，战斗掉落、商店购买、小游戏获胜、完成任务等，现今看来这也像是开放世界收集要素的一环。

特别的潮流要素



大部分人对《美妙世界》的第一印象恐怕就是那“潮到出水”的人设风格了。野村把涩谷的潮流文化带进了角色设计当中，同时也让角色的个性有所体现，比如不善与人交流的少年音操头上的大耳机、性格爽快冲动的比特帽子上的骷髅标记，与他关系密切的莱姆帽子上的小骷髅标记等等，每个角色的服装都展现了各自的特征，让其形象在玩家心目中固定得非常快。

本作的“潮”不限于外表，而是与游戏本身的系统结合在一起。以购物为例，游戏中的商店种类丰富多彩，虽然总体只是购买“装备”、“徽章”与“食物”三大种类，但这些商店与现实中的商店一样有着品牌之分。你想要购买适合的衣服，需要选择相应品牌的商店才能购买到心仪的衣服。徽章同样有着品牌之分，徽章的品牌就直接与战斗关联了，这得益于游戏中的“潮流系统”，哪个品牌在该地区最为流行，该品牌的徽章就会发挥出最大的威力。

除了品牌以外商店当中还有另外的隐藏要素，那就是商品的“隐藏能力”了，最初玩家在挑选商品的时候并不能查看到商品的能力，但一旦与店员熟悉后，他会对你进行商品介绍（也就是我们平常去买东西时碰到的销售员推销商品），此时就可能会让商品的隐藏能力现身。所谓的出门靠朋友——这个道理在本作中更显重要，要买到好衣服与好徽章？先花钱与店员搞好关系吧！顺带一提，本作的服装没有性别之分，仅有着能力值限制的要求，不过要是你想要音操穿女装，就必须提升他的勇气值……



◀表面上店员推销商品时非常客气，但由于音操有能听到人类心声的设定，所以玩家在挑东西的时候还可能看到店员心中的抱怨。



▶在一个地区进行难度较高的任务，就必须要先查看当地的流行品牌，如果没有该品牌的徽章就需要先刷一波怪提升我方持有徽章品牌的流行度了。

即使是在11年后的今天，游戏中的角色以及徽章图案等美术设计对比现今的作品依然毫不逊色。在NS平台上复活的本作还在原有的基础上新增了非常多的徽章，音操可使用的徽章种类达300种以上。



特别的音乐与舞台



▲CD 封面，对想要补票的玩家来说绝对不能错过！

本作的最大亮点之一，无疑就是石元丈晴出品的音乐了。作为一名游戏音乐作曲家，石元丈晴负责了多作《最终幻想》以及《王国之心》的音乐。本作的音乐除了纯音乐以外还有非常多的人声 BGM，但这些人声歌曲完全不会喧宾夺主，而是非常自然地融入了那个属于年轻人的涩谷当中，一首经典的《CALLING》与《Hybrid -New born-》至今依然回荡在老玩家的心头，《最终混音版》更是收录了老曲的 Remix 版与石元丈晴撰写的全新歌曲！

故事发生的舞台以 2000 年代的涩谷为蓝本，用独特的美术风格还原了当年的潮流圣地。游戏把涩谷划分为 29 个小区域供玩家探索，部分有名的建筑出于大人的原因没有采用现实的名字，但只要是熟知涩谷的人一看游戏中的场景，便知道是出自于涩谷哪一处。有兴趣且有条件的玩家不妨在玩完本作后前往涩谷看看游戏的对应地点，也算是一种圣地巡礼了（笑）。



▲现实中的涩谷地标“109 大厦”，在游戏中改成了“104 大厦”。



◀游戏中的 104 大厦。

《美妙世界》与《美妙世界 最终混音版》

前几年时间本作虽然也在手机平台上推出过移植作，但要说味道当然是不如掌机版纯正。近期在 NS 平台上推出的《最终混音版》可以说是《美妙世界》这款作品的最终形态了，下面列出原版与新作的对比，11 年前错过本作而又在观望的玩家，这次还有什么理由不玩呢？



NDS 版与 NS 版区别

①画面高清化。

② NS 版在 TV 模式、掌机模式均有对应的操作方式。

③全音乐（包含效果音）高音质化，多数乐曲进行 Remix，石元丈晴的新曲亦有收录。

④追加新章节“A NEW DAY”。《最终混音版》独占的新要素，通过本篇后就能游玩，属于后日谈性质，有新死神登场。





◀▲当年的限定版NDSL和游戏画面，老玩家是不是倍感怀念?

游戏系统简介

注：本作完整攻略将收录于《掌机王 PLUS》第 10 辑。

操作方式

本作与一般游戏不同，操作以触控或是 Joy-Con 完成，主要是战斗时的操作比较多样化。虽然一般来说掌机模式时直接使用触控模式，待 TV 模式时再使用 Joy-Con 模式，但实际上 Joy-Con 模式的操作精度是比触控模式要高的，A 键发动超能比起触控模式中用手指点要准确得多，不过主要还是看个人习惯，玩家可以根据个人需求选择不同的模式。

■触控模式

触控模式的操作相对直观很多，大多数行动点击屏幕即可完成，下表介绍使用徽章超能的几种基本的触控方式。

操作	具体方式
点击	点击屏幕，大部分飞行道具徽章通过此操作发动，目标可以是敌我双方（根据徽章种类决定）
划动	划动屏幕，斩击、操控障碍物等徽章通过此操作发动，目标可以是敌我双方（根据徽章种类决定）
拖曳	按住屏幕进行划动，初期的心灵火等徽章通过此操作发动，效果是持续性的直到徽章进入冷却时间

■ Joy-Con 模式

操作	功能
摇杆 /R（L）	角色移动
Y（←）	重置游标位置
ZR（ZL）/A（→）	确认 / 发动徽章超能
B（↓）	取消
X（↑）	进行扫描

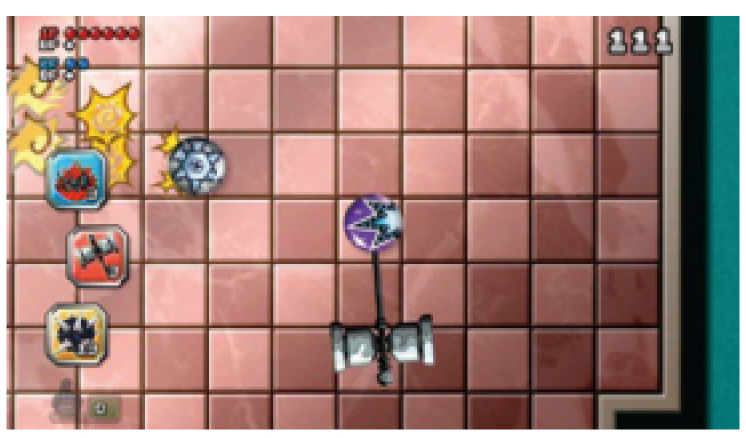
注：Joy-Con 模式的徽章使用方法和触控模式相同，区别只是 Joy-Con 模式需要按 A（→）键发动徽章超能。Joy-Con 模式的诀窍是要经常按 Y（←）键重置游标位置，不然游标很容易离开画面以外。

游戏要素

■徽章

徽章是本作的一大关键，音操在战斗中使用的超能力便是依靠徽章发出。每个徽章都拥有不同类型的能力，比如发出火焰、射出激光灯攻击能力、降低敌人防御力，回复 HP 等辅助能力、还有能够卖钱用的金钱徽章等，游戏中几乎大部分行动都要依靠徽章完成。这些徽章本身图案也很好看，对于平常就喜欢在日本购买徽章的玩家来说或许这种收集要素正中红心。这次登陆 NS 的《最终混音版》还追加了不少新的徽章，使得徽章的总数达 323 枚！全收集的成就感不言而喻。

徽章和角色一样有着等级之分，等级越高，徽章的能力也就越强。部分徽章甚至能够进化，进化后的徽章能力会得到进一步强化或是获得完全不同的能力！



▲徽章本身也有一个名为“冲撞徽章”的小游戏，是不是感觉有些怀旧？

■潮流的影响力

顺应本作时髦的风格，游戏中存在“潮流”设定，也就是指品牌的人气排名。在游戏舞台的涩谷中存在 13 家品牌，徽章和装备的品牌就属于这 13 种的其中一种。潮流会决定这些品牌的排名名次，游戏中的每个区域都有着各自的品牌排名！最重要的是，自己手持的徽章所属品牌若是榜上有名，那么徽章的攻击力就会提高，若排名倒数，那么徽章的攻击力也会降低。涩谷可是不允许你打扮得土里土气地闲逛啊。



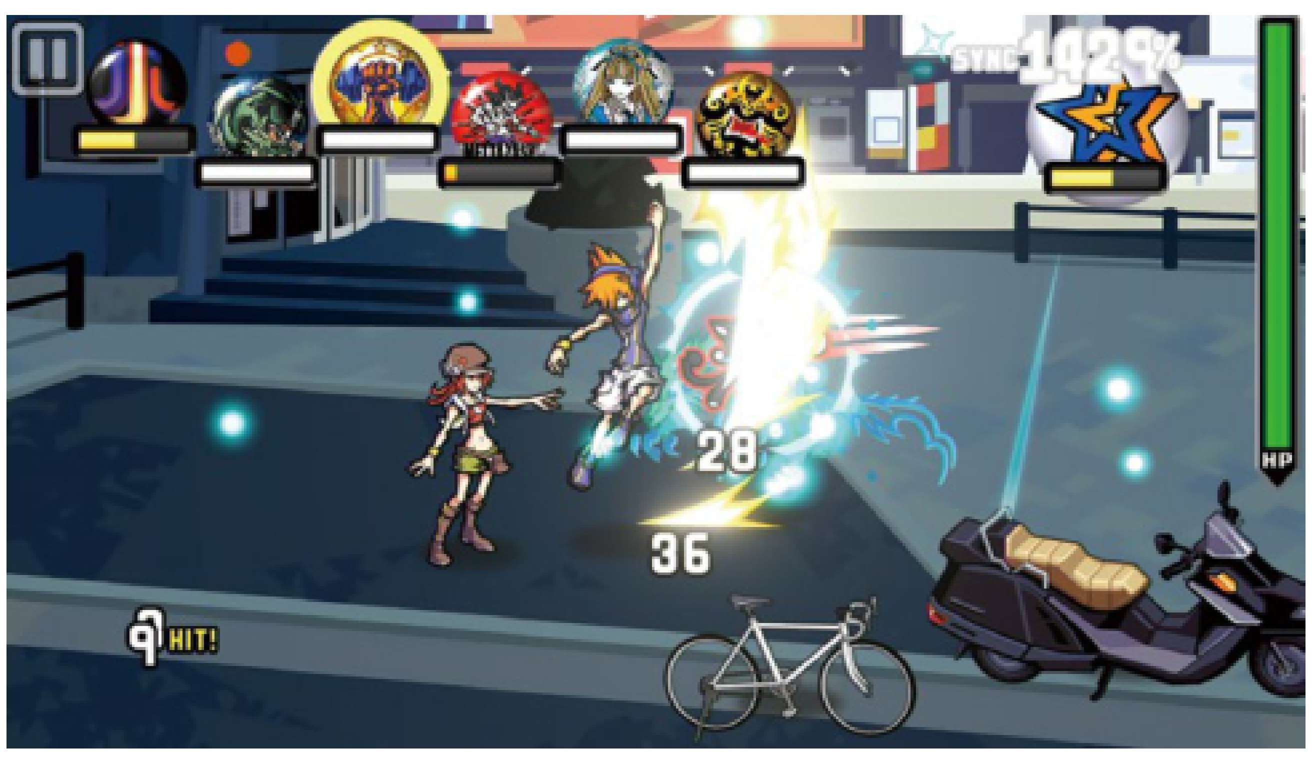
▲主菜单界面左侧就是区域的品牌排名，可以看到前三位有攻击力加成，倒数会有负面效果。

■搭档

在本篇流程中，音操会与不同的搭档一起为通关死神游戏努力，这些搭档全部都是可以加入战局的。在 NDS 原版中，玩家要在下屏用触控笔控制音操，上屏用十字键控制搭档，不过《最终混音版》则是延续了手机移植版的设定，搭档的使用方式类似徽章，变得更为简便。当音操的攻击与搭档的攻击重合时，就会增加同步率，同步率达 100% 或是 200% 时就能发动强力的合作必杀技！



▲每个搭档的必杀技发动方式都有所不同，类似于小游戏，玩得好的话必杀技的威力与道具掉落率会进一步提升！



▲《最终混音版》中可以利用Joy-Con进行双人操作，右下角会显示出搭档能够使用的徽章。

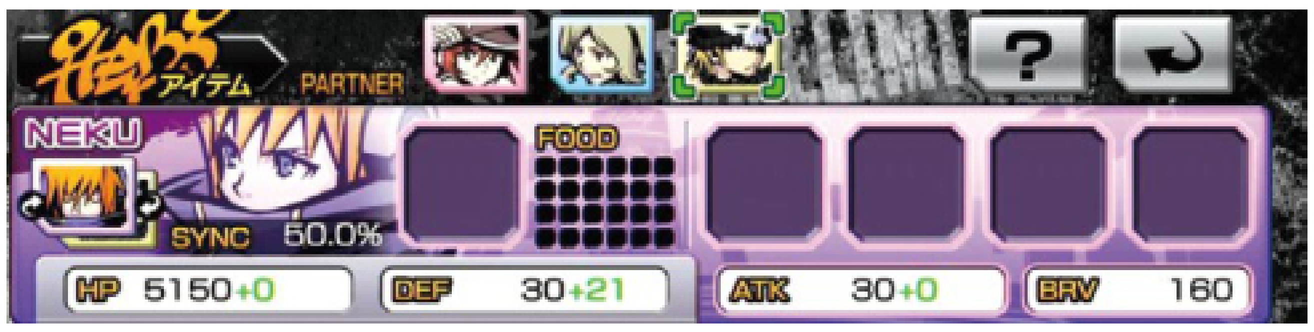
■商店

本作的商店存在名为 F.G.S 的友好度系统，多买东西就能提升店员的友好度。友好度不仅关乎商品种类的增加，还能引出商品的隐藏能力，比如说，店员对你的友好度提高后，就会向你搭话介绍商品的优点，这个做法在游戏中的表现就是引出商品的特殊能力。

友好度提高后还能增加商店贩卖的商品，其中大部分是有着“QUEST”标记的“委托道具”。这些道具无法以金钱购买，必须满足道具说明中 QUEST 标签所记载的条件才能交换获得，一般都是要求指定的徽章（徽章必须是满级）或是道具来交换。总而言之，这个系统的重点就是发现喜爱的商店，就必须要多买提升店员的好感度，才能买到该商店最棒的商品。

■食物

食物在本作中的作用是提升音操的能力值，但吃下食物后不会马上起效，而是让食物图标右侧的消化槽提升。需要经过战斗让消化槽重新下降才能消化掉食物并提升音操的能力值，但注意每一天的消化槽都有一个上限值，吃东西吃满了上限值那么当天就不能再吃东西了。上限值经过现实的 1 天时间就会重新恢复。



■推进剧情的方式

主角音操一行人的目的是要在为期 7 天的死神游戏中生存下来，每一天都有死神安排的主要任务，玩家的目的就是完成这些主要任务存活下来。本作的主线流程并不会非常清晰地指引你完成每一步行动，而是需要与其他人对话获取线索，从而获得解开谜题的关键。其中在紧张的 7 天流程里还有着不少隐藏的分支要素等待玩家发掘，要是完成的话能获得额外奖励。



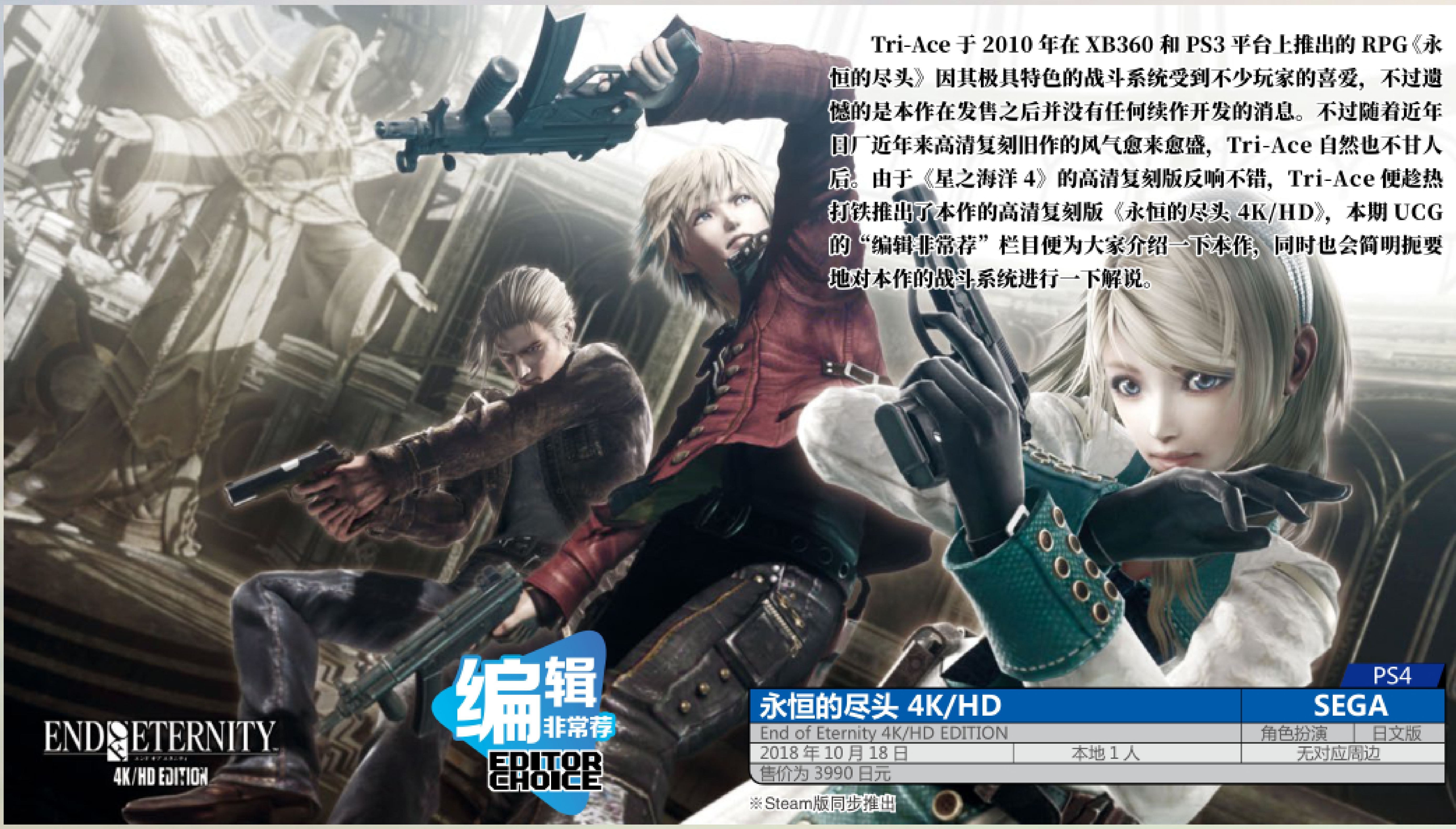
▲除了与人对话外，还要使用徽章扫描他人的心声，从而获得作为线索的“关键字”。在中文版推出的现在，语言不再是障碍，这种找出线索的过程也是一种乐趣。



结语

对于笔者来说，当年的本作除了视觉与听觉带来的震撼以外，最难能可贵的便是小小的游戏容量里塞进了作为 RPG 来说应有的丰富要素，每玩懂一个地方都能获得新的惊喜，不转动脑筋的话是无法将这款游戏吃透的。鉴于篇幅限制，本篇文章无法介绍全本作丰富的要素，本作的完整攻略包含 323 枚徽章全收集方式请等待《掌机王 PLUS》第 10 辑。最后再强势安利一次，无论是从系统还是剧情来说，本作绝对是 RPG 爱好者不能错过的优秀作品！

文 水无月 美编 咕噜



Tri-Ace 于 2010 年在 XB360 和 PS3 平台上推出的 RPG《永恒的尽头》因其极具特色的战斗系统受到不少玩家的喜爱，不过遗憾的是本作在发售之后并没有任何续作开发的消息。不过随着近年日厂近年来高清复刻旧作的风气愈来愈盛，Tri-Ace 自然也不甘人后。由于《星之海洋 4》的高清复刻版反响不错，Tri-Ace 便趁热打铁推出了本作的高清复刻版《永恒的尽头 4K/HD》，本期 UCG 的“编辑非常荐”栏目便为大家介绍一下本作，同时也会简明扼要地对本作的战斗系统进行一下解说。

PS4

永恒的尽头 4K/HD		SEGA	
End of Eternity 4K/HD EDITION		角色扮演	日文版
2018 年 10 月 18 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 3990 日元			

※Steam版同步推出

铳击多重奏 RPG，再度开幕！

《永恒的尽头 4K/HD》是一款怎样的游戏

喜欢日式 RPG 的朋友们想必都听说过 Tri-Ace 的大名，这家依靠“《星之海洋》系列”、“《女神侧身像》系列”等经典作品，在日本游戏业界创出了一片天的厂商，在 2009 年推出了 XB360 平台的《星之海洋 4》之后，便马不停蹄地开始了下一部 RPG 作品的开发，而这部名为《永恒的尽头》的 RPG 并非是粉丝们期盼的《女神侧身像 3》，而是 Tri-Ace 从未涉足过的，带有废土要素的未来背景的枪战题材 RPG。在环境极度恶化的遥远未来，管理着人类文明的巨大机械“巴泽尔”之中到底隐藏着什么样的秘密？这一切都等待着玩家的挖掘。这部作品在推出之后因为极具想象力的新颖战斗系统受到了颇多赞誉，而在 8 年之后 Tri-Ace 也趁着经典游戏 HD 复刻化的大潮，推出了本作的高清复刻版，对于没有玩过原作的玩家来说，本作不失为补课的好机会。另外这部作品也是 Tri-Ace 首次与 SE 以外的厂商合作推出游戏。



技术力的体现，即使放到2018年也不过时的画面

虽然近年由于资金缺乏和人员流失，Tri-Ace 的开发能力大打折扣。但是在 PS3 时代以及之前，Tri-Ace 一直拥有着日本业界顶级的画面制作能力，从《星之海洋 3》到《女神侧身像 2》，Tri-Ace 对于 60 帧以及 HD 画面一直都有着莫名的执着，而此次《永恒的尽头 4K/HD》也是如此，Tri-Ace 的制作人在访谈中都感慨本作虽然是快 10 年前的游戏，但是在画面上丝毫没有过时的感觉。而本作的 Steam 版还为 PC 玩家额外准备了 4K 材质包，当然容量也到了吓人的 83G。



© SEGA/tri-Ace Inc.

Tri-Ace想象力的又一次体现——独特的战斗系统

穿越于枪林弹雨之间，一气呵成的爽快战斗！

Tri-Ace 最擅长的是什么？相信每一个熟悉 Tri-Ace 游戏的玩家都会脱口而出——“系统”！从《星之海洋2》到《女神侧身像》，从《凡人物语》到《女神侧身像 2》，Tri-Ace 的每一部作品都会设计出一套别出心裁的系统让玩家眼睛一亮。没错，以“铳击多重奏 RPG”作为宣传口号的《永恒的尽头》也同样打造了一个极具想象力的半即时制‘t · A · B 三重攻击战斗系统’（tri-Attack Battle）。在战斗中，玩家可以自由操作切换三名同伴来进行战斗，而玩家角色在行动的同时，地图上的敌方也会进行移动、攻击等动作，玩家角色停止动作，敌方也会跟着停止动作。因此当玩家需要思考战术的时候就可以停止行动，观察敌人的位置和地形，确定好了下一步行动方案后再开始行动。蓄力开枪射击是本作我方角色主要的攻击手段，和敌人距离的远近会影响到蓄力速度，而射击出来的子弹轨迹也会受到掩体、高低差等地形的影响，而场地上的油桶等物件也是可以射击引爆用来杀伤敌人的。总之有别于指令式的战斗系统，玩家需要抢先敌人一步占领对自己有利的战略位置，来让自己在战斗中更占上风。

当然，如果仅仅只是以上这些要素还不足以支撑起一个完整的战斗系统，《永恒的尽头》战斗系统最为令人惊艳的一点，便是“无敌攻击（インビンシブル · アクション）”这一系统的导入，“无敌攻击”需要玩家预先设置角色的移动路径，发动后角色会沿着设置好的路径一面高速奔跑一面连续对目标敌人发动攻击，奔跑途中不会受到伤害且还可以切换目标对多个敌人进行打击。当三位玩家角色呈三角形站位时，还可以让三人同时发动“无敌攻击”的合体技“共鸣攻击”。不过使用“无敌攻击”需要消耗用来回复“间接伤害”的“IS 值”的负面作用，而“IS 值”可以靠击破敌人、破坏敌人部位或血条分割来回复，因此在战斗中如何确保发动“无敌攻击”后能够破坏敌人部位来回复“IS 量表”，然后可以继续使用“无敌攻击”以形成良性循环，是玩家需要思考的主要问题。“无敌攻击”可以实现在一定时间内对一个或多个敌方目标进行快速猛烈的攻击，再配合攻击中触发的吹飞、追击、跳跃击落等特效，加上出色的射击音效和打击感，角色的战斗演出效果仿如电影中单枪匹马突入敌阵如若无人之境的枪手侠客一般，可谓爽快无比，在一款半即时制的 RPG 中能够实现近似动作游戏的畅快感，想来也只有 Tri-Ace 这群埋头研究系统的偏执狂可以做到吧。



故事背景

本作的背景设定是在遥远未来的地球，无数灾厄袭击了这片大地，整个世界陷入了毁灭的危机。大气中的毒素不断沉淀于地面，而地轴的扭曲甚至将时间的概念都从地表夺走，地球的整个生态体系也濒临崩溃，无法应对环境变化的人类似乎就要走向灭亡。

人类的惟一希望是被称为“巴泽尔（バーゼル）”的巨大机械装置，这座耸入云霄的机械高塔拥有能够调节生态，使环境正常化的力量，而巴泽尔所谓的“正常化”，是连生物的存在意义、生活方式在内也都包含在内的整个生命循环。

就这样，残存的人类将一切都委托给了机械管理，作为一个物种苟延残喘。他们聚集于“巴泽尔”周边，并在其内部建造了住宅和街道，世世代代生活于“巴泽尔”之中。

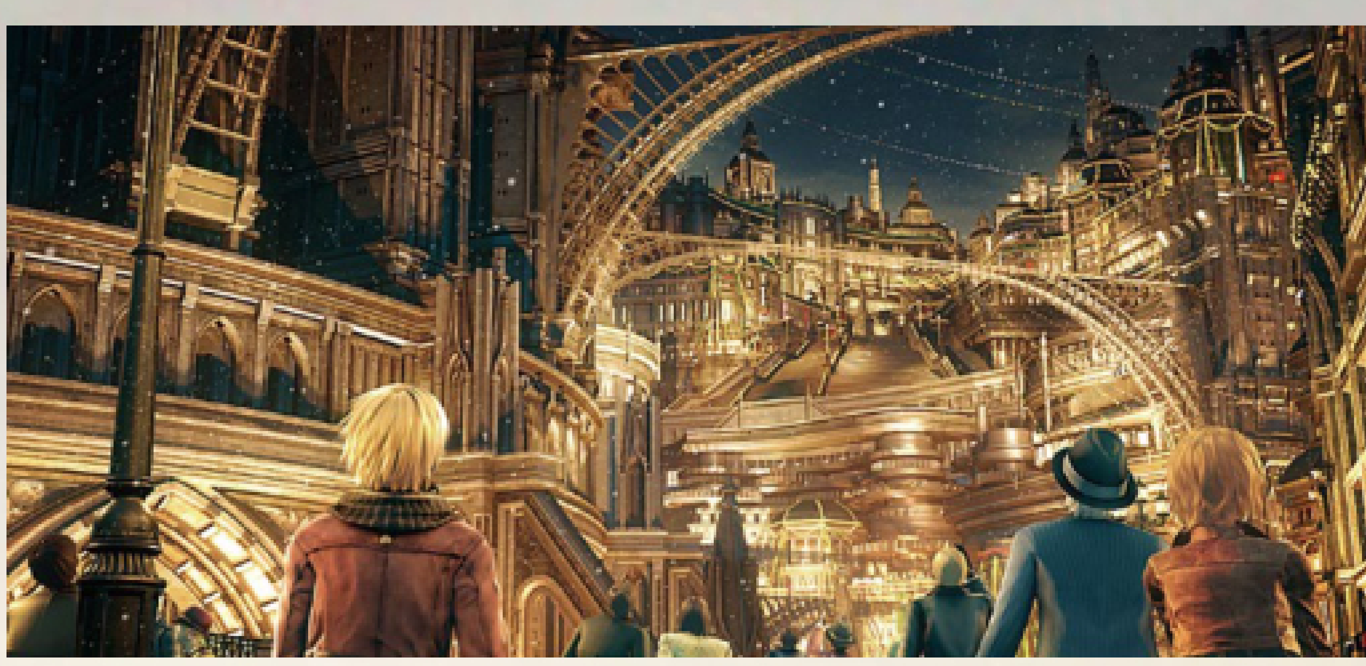
然而人类的种种行为也影响到了“巴泽尔”，“巴泽尔”的内部结构因为人类的生活开始被侵蚀，机能开始逐步下降。将自己困在了一个小小世界中的人类，开始重复起了上古时代曾犯下的过错……废土 + 反乌托邦的世界观相信会对熟悉 Tri-Ace 游戏的玩家带来全新的感受。

■巨大的机械装置“巴泽尔”

由于人类进驻生活的缘故，逐步演变为一座都市，“巴泽尔”由复数的阶层构成，上层属于统治“巴泽尔”的教会阶级与富人阶级生活享乐的区域，而下层则是贫民窟和巨大的矿脉，下层的人民生活困苦，也成为了不法者的天堂。统治“巴泽尔”的教会阶级被称为“红衣主教团（カーディナル）”，居住在上层部的豪宅。红衣主教团原本以教皇弗丽达为中心对整个“巴泽尔”进行管理和统治，但是弗丽达死后主教团内部开始出现裂痕，目前核心权力被红衣主教罗恩所掌控（ロエン），在他的背后似乎还有着某种势力在蠢蠢欲动。

■私人佣兵部队（PMF）

PMF 是 Private Military Firms（私人佣兵部队）的简称，这是一群专门穿梭于危险地带的利用自己的战斗技术来换取酬劳或金钱的雇佣兵。而本作的三位主人公琳蓓尔、赛法与瓦修隆便是 PMF，他们通过不断完成各阶层人士的委托以维持生计，并逐步发现隐藏在“红衣主教团”及“巴泽尔”背后的秘密。





TIPS 相比PS3和XB360原版，本作最不体贴的改动便是修正了合成贩卖强化部件赚钱的BUG，在《4K/HD》版中，玩家只能靠刷シルバ-チップ或ゴ-ルドチップ等换金道具来卖钱了。

■章节制的主线剧情

本作的主线剧情为单元章节制，前期的剧情有大量的欢乐日常部分，和作品本身沉重的背景设定形成了鲜明反差，而后期随着内幕一步步被揭开，剧情也会逐渐严肃起来。作为女主角的琳蓓尔因为战斗时的英姿飒爽和日常生活中的软萌可爱形成的反差萌而得到了许多玩家的喜爱，成为了 SEGA 游戏中的高人气女角色之一，在 3DS 游戏《跨界计划》以及网游《梦幻之星 online2》中均有客串出场。

《永恒的尽头》战斗系统解说

《永恒的尽头》的战斗系统非常的有特色，但因为本作教学引导并不是很体贴，所以许多玩家进入第一场战斗后很可能会面临一头雾水的状况，因此建议每位玩家在序章离开初始城镇エベル・シティ，立刻进入旁边的斗技场，在斗技场和左侧的 NPC 对话可以进行战斗系统的教学，把这部分的所有教学项目都游玩一遍后，玩家差不多能对本作的基本战斗系统有个数了，而下面我们就给大家来具体介绍一下本作的战斗系统。

战斗系统界面



①敌方信息 ②首领标志 ③目标提示 ④回响点数 ⑤我方当前行动角色信息 ⑥行动量表 ⑦I.S.量表

基本操作

■行动值

本作的战斗为半即时制，玩家操作角色进行移动或是发动攻击时，敌人也会同时进行行动，而玩家操作角色静止不动时，敌人也不会行动，每个角色都有一条行动量表，进行移动或射击蓄力均会消耗行动量表，当行动槽耗尽、完成一次蓄力射击或是在未耗尽行动量表的情况下长按 × 键该角色便会进入行动终止状态，此时会自动切换到其他角色，当玩家队伍中三位角色全部行动终止过一次之后，三人的行动量表会恢复满，开始新一轮行动。





■角色切换

在当前操作角色未开始行动（行动量表还没有开始减少）时，按 R1 键或 L1 键可以将当前操作角色切换为其他同样未开始行动的角色，但是当一名角色开始行动（行动量表开始减少）后，就只有使其进入行动终止状态才能切换其他角色了，所以在战斗中每一轮行动开始后，玩家需要深思熟虑决定好这一轮的行动顺序，切忌手太快让默认角色直接进入行动状态导致无法切换角色。

●攻击

■蓄力（チャージ）

使用枪械射击是本作最基本的攻击方式，玩家需要使用方向键→键或←键来切换当前角色的瞄准目标（按 R3 可以锁定），之后按〇键即可开始蓄力，当蓄力量表转完一圈后再按〇键即可发动射击，蓄力的速度受角色和目标敌人之间距离的影响，因此想要高效率打击敌人需要尽量靠近敌人（当然这也存在着更容易受到敌人攻击的风险）。

■多重蓄力

当角色对应的武器技能提升后便可以发动多重蓄力，所谓多重蓄力即是在蓄力量表转完一圈后不发动攻击，蓄力量表则会继续进行蓄力，回转次数越多蓄力等级越高，攻击造成的效果就越大。另外在由于蓄力过程中敌方也会行动，角色受到攻击时蓄力会被打断导致浪费行动机会，因此多重蓄力并非蓄力等级越高越好，及时按下〇键发动攻击避免被敌人打断才是最重要的。

■吹飞与追击

在地面攻击敌人时，根据武器种类本身的吹飞力等级，有一定几率会发动将敌人吹飞至空中的特殊效果（投掷武器无法发动吹飞），之后玩家可以继续对空中的敌人发动被称为“追击”的特殊攻击，在发动追击时画面上会出现一个类似转盘的追击环，按〇键让光标恰好停在黄色区域即可发动追击，此时角色的蓄力速度会大幅度加快，在敌人落到地面之前可以持续不断对其攻击，此外如果转盘失败的话，下一次出现吹飞效果时转盘的黄色区域会变大，让玩家更容易转成功。



●装备

本作中的装备分为主武器和副武器两大类，主武器有手枪（ハンドガン）和机枪（マシンガン）两种（游戏前期只有两把手枪和一把机枪，后期枪械种类会变多），而副武器有投掷武器箱、机枪子弹箱和治疗箱三种，每位角色可以装备一件主武器和一件副武器，在战斗中通过 L2 键或 R2 键来切换。

■各类装备的效果

主武器中手枪伤害低，但对敌人造成的伤害均为直接伤害且有几率发动血条破坏特效，机枪伤害高但造成的伤害是间接伤害。装备了投掷武器箱的角色可以使用各种投掷武器（如手雷、燃烧瓶）攻击敌人并逐步提升对应的投掷武器等级；机枪子弹箱必须配合主武器机枪使用，可以切换其他各种带有特殊效果的子弹（如对生物特效的猎人子弹、对机械特效的金属子弹等），而装备治疗箱的角色可以使用各种回复及辅助道具。

■武器熟练度与等级

三位角色对手枪、机枪和投掷武器这三类装备都有着熟练度的设定，在战斗中使用这三类武器对敌人本体造成伤害即可获得经验及提升熟练度等级，而本作中三位角色没有传统意义上的角色等级设定，他们的等级 = 自身对于这三类武器的熟练度等级之和，比如琳蓓尔的熟练度等级是手枪 Lv10、机枪 Lv5、投掷武器 Lv8，她的角色等级就是 10+5+8=23，角色等级会影响该角色的体力上限和装备武器载重上限，因此想要尽快提升角色等级强化队伍战力的话，三位角色就要经常性地交换武器，平均提升自身各项武器熟练度等级。



●伤害类型

■直接伤害（ダイレクト・ダメージ）

直接伤害顾名思义，打到敌人身上造成多少伤害就直接扣去相应的体力，伤害数字呈红色，当敌人部位护甲或本体因直接伤害体力归 0 时会被破坏或打倒。

■间接伤害（スクラッチ・ダメージ）

而间接伤害的数字呈蓝色，打到敌人身上造成伤害的部分会以蓝色血条呈现，间接伤害无法直接击倒敌人，但是受到间接伤害的敌人如果再受到一次直接伤害，那么其身上受到的间接伤害部分就会立即转化为直接伤害，例如手枪能够造成 5 点直接伤害，而机枪可以对敌人造成 100 间接伤害，那么先使用机枪攻击一次敌人，再使用手枪攻击敌人的话，可以对敌人造成累计 5+100 的直接伤害，“先使用机枪对敌人造成可观的间接伤害，再使用手枪迅速破坏部位护甲或打倒本体”这点可以说是本作战斗中最常用的高效率的打倒敌人的方式。不管是杂兵战还是 BOSS 战，玩家都需要灵活使用这个技巧。

●I.S.量表（I.S.ゲージ）

■什么是I.S.量表

战斗画面中下方的橙红色六边形标志即是本作中我方最重要的资源之一“I.S. 量表（以下简称 IS）”，IS 是用来发动本作中最重要的攻击技巧“无敌攻击”的资源，同时也是角色受到间接攻击伤害体力变为 0 时恢复体力的资源，游戏中我方最初的 IS 最大值只有 3，不过从宝箱和剧情流程中可以获得提升 IS 的道具，每获得 4 个 IS 上限道具，IS 上限就会提升 1 格。在战斗中发动一次“无敌攻击”会消耗 1 个 IS。恢复 IS 的主要办法是破坏敌人的部位或是打倒敌人，破坏一处敌人部位或打倒敌人本体均可回复 1 个 IS。

■IS碎片（I.S.ゲージ ベセル）

角色因受敌人攻击而导致 IS 被削减时，IS 的上限值也会随之降低，变成对应的白色碎片（即 IS 碎片）散落在战场上，需要立刻操作角色收集碎片才能恢复上限。

■危险状态

我方角色最初受到敌人攻击的伤害均为间接伤害，任一角色的体力因间接伤害归 0 时会自动扣除一个 IS 并将间接伤害回复满或是回复 1000 左右的直接伤害。当 IS 全部用完时我方会进入到危险（Danger）状态，此时角色攻击能力弱化，无法发动连射，动作也会变得十分滑稽，在 Danger 状态下角色再次受到敌人的攻击则会变成直接伤害且每受一次攻击都会削减 IS 上限（IS 上限变成碎片散开），任一角色因直接伤害导致体力归 0 则会 Game Over。

■体力与IS碎片的回复

消耗的 IS 或是受到的间接伤害在战斗后可以自动回复，但因为敌人攻击而失去的 IS 碎片和角色受到的直接伤害在战斗结束后是不能自动回复的，必须回到エベル · シティ中的大本营或是地图各处的能量站才能回复。同时有一种药品可以恢复角色受到的直接伤害，但是相当贵重。



●部位护甲

■破坏部位护甲

战斗中出现的敌人除了本体的血量，往往还存在着部位护甲这一要素，通过围绕在其身边的环状血条来呈现，当玩家操作角色发动攻击时，部位或护甲的血条若处于玩家的射击路径上，将会替代本体受到攻击，将部位与护甲的血条打空并破坏的话虽然无法对本体造成伤害，但一方面可以消除攻击敌方本体的阻碍，另一方面还可以获得对应的素材。如果想要直接攻击敌方本体，玩家需要移动角色调整位置，绕到目标敌人没有护甲的那一侧进行攻击，当然要注意在玩家移动或蓄力的过程中，目标敌人也会转身调整护甲的位置。此外一些 BOSS 级敌人全身 360°都有护甲甚至不止一层，这时候就需要尽快破坏其护甲以攻击本体。

TIPS 敌人和我方的等级差会影响到经验的获得，因此想要快速提升等级的话可以去找各章节危险区域的敌人进行战斗练级。

■血条破坏

在使用手枪或是投掷武器对敌人的本体 / 护甲造成直接伤害时，有一定几率会对血条造成“血条破坏（Gauge Cracked）”的效果，此时该血条的体力值会直接被削减到某特定比例值，同时会使敌人昏迷，玩家队伍还可以获得一个 IS 作为奖励。提升角色的对应武器的熟练度可以增加发生血条破坏的概率。

●无敌攻击（インビンシブル・アクション）

玩家还需要熟练掌握本作战斗系统中最重要的技巧“无敌攻击”，在战斗中按□键可以让当前角色发动“无敌攻击”，首先需要确定角色发动无敌攻击时的行动路径，之后角色在整个移动过程中会不断持续蓄力攻击目标敌人且不会受到敌人的攻击，是短时间内对敌人造成高额伤害的最佳方式。但是使用无敌攻击会消耗 1 个 IS，可以说是收益与风险兼备的系统。消耗 IS 发动无敌攻击，并在短时间通过击破敌人或破坏部位护甲然后回复 IS 使得我方能够持续不断地发动无敌攻击，由此形成良性循环的话，玩家将在战斗中立于不败之地。同时在无敌攻击的过程中，玩家可以按□键跳起攻击敌人，一部分敌人如果跳起从上方攻击的话，玩家的子弹可以直接绕过护甲攻击其本体，而对于一些因为攻击被吹飞的敌人，跳起攻击还能将其打落至地面，有几率获得额外素材。



■目标切换

在无敌攻击的过程中也是可以切换目标的，由于击破敌人也会自动切换成其他目标，因此如果玩家操作的角色能力够强，手够快，一次无敌攻击的过程击破 3、4 个敌人（或是用间接攻击将 3、4 个敌人打成空血）也不是不可能的事。

●回响攻击（レゾナンス・アタック）

当一名角色发动无敌攻击时，其行动路径恰好穿越了其他两名角色的连线时，队伍可以获得一点“回响点数（Resonance）”，之后按△键时，三人之间会呈现一个三角形连线，再按□键即可发动“回响攻击”，一旦发动相当于三人按照三角形的连线同时发动无敌攻击，在回响点数消耗完毕之前，三位角色的无敌攻击将始终持续，可以看作是队伍三人集体发动的大招。此外在有回响点数的情况下如果没有使用回响攻击，而是普通的蓄力或是移动的话，那么回响点数也会减少。

其他重要系统

能量六边形（エナジー・ヘキサ）

在游戏背景设定上，机械高塔都市“巴泽尔”因为人类的生活导致机能逐渐被侵蚀，大地图上有大量无法通过的不可通行区域，玩家需要使用从各处获得的能量六边形来打开道路，进一步探索“巴泽尔”。使用能量六边形开路类似于拼图游戏，能量六边形有不同组合的形状的拼图版块，只有与可通行区域相接或重合，并与不可通行区域形状吻合时才能将能量六边形安置在地图上开路，随着流程的进行，不可通行区域除了基础的白色之外还会出现有各种其他颜色的格子，此时就需要使用对应颜色的能量六边形来开路，而不同的能量六边形可以在剧情流程中获得，也可以通过战斗从敌人身上获得。



■能量站（エナジー・ステーション）

能量站是一类特殊的能量六边形，只有一个单独的六边形格子，可以设置在地图上的安全区域用来作为记录、休息的场所，在エベル・シティ的佣兵任务所中还可以将之兑换成对应颜色的能量六边形拼图。

枪械改造

枪械改造是本作提升队伍战力的最重要方式之一，玩家在エベル・シティ的商店中可以和右侧的 NPC 对话合成各种强化部件，之后在主菜单选择改造（カスタマイズ）便可以打开枪支设计图，将这些强化部件安装到枪支上以提升性能，不同的强化部件有其重量，且在设计图中也会占用不同的各自，安装强化部件的条件是强化部件的接口与枪支上的接口一致，而一部分强化部件会额外带有其他接口，可以进一步安装更多的强化部件，只要有接口就可以安装强化部件，同时部件安装还受载重限制，并且不能超过整个设计图的区域范围。所以玩到后期等级高了之后玩家会在设计图中发现自己的枪支被改造得奇形怪状也是很常见的。

支线任务（サブミッション）

和绝大多数日式 RPG 一样，玩家在进行主线剧情的同时还会触发各种支线任务，完成后可以获得金钱和道具的报应该酬，不过要注意的一点是，本作的主线流程采用章节制，每一章新触发的支线任务都必须限定在该章内完成，一旦进入下一章那么未完成的支线任务也会直接消失，此时玩家在基地中选择进入下一章时也会有系统提示本章还有未完成的支线任务。



TIPS 本作的战斗有非常便利的重置（リトライ）功能，战斗中一旦灭团只需要消费极少量的金钱即可重新开始战斗，同时这一功能还可以用来刷素材和道具。

成就奖杯堂

ACHIEVEMENTS & TROPHIES





对应游戏版本：1.01

自《乐高蝙蝠侠3》之后，DC久违地再次推出了乐高游戏，不过本作不再和以前的作品一样冠以“乐高蝙蝠侠”之名，而是直接以“乐高DC”的名义来推出新作。本作的主役也并非我们所熟悉的正联超级英雄们，而是以小丑、莱克斯·卢瑟、逆闪电等反派角色作为故事的主轴，讲述乐高主世界对抗来自平行宇宙地球3的组织“犯罪辛迪加”和达克赛德的故事。

文 秋沙雨 美编 Juxi

NS PS4 XOne

乐高 DC 超级反派		WB Games
LEGO DC Super-Villains		动作冒险 中文版
2018年10月16日	本地1～2人	无对应周边
售价为429港币		

全成就／白金指南

PS4奖杯总数	46	铜杯	32	银杯	10	金杯	3	白金	1

Xbox One成就总数	1000点/45个
全成就/奖杯难度	2/10
全成就/奖杯所需时间	30小时左右
在线成就/奖杯	无
最少通关次数	1
有无会错过的成就/奖杯	无
成就/奖杯BUG	无
特殊需求	无

和今年已经发售的另一款超级英雄题材乐高游戏《乐高 超人总动员》比起来本作的成就／奖杯相对的比较简单，因为没有关卡限定的特殊成就／奖杯。基本上通关主线后就能拿完一半的成就／奖杯，剩下的成就／奖杯可以依靠在自由模式里想办法达成收集红砖块的要求来琢磨，整体难度最大的反而是小游戏有关的成就／奖杯，如果没有接触过乐高游戏的话竞速类游戏估计需要一些时间来适应。



成就／奖杯列表

来个恶作剧 15点／白金
取得条件 获得所有奖杯

我们是来帮忙的 15点／
取得条件 完成“新来的小子”

离开柯波特，进入火中 15点／
取得条件 完成“做坏人真好”

跑步机湍流 15点／
取得条件 完成“你眼中的星辰”

生态不友好 15点／
取得条件 完成“哈莉与毒藤”

是人还是怪物? 15点／
取得条件 完成“阿卡汉勉强相信”

向古鲁德下跪 15点／
取得条件 完成“恭喜古鲁德”

向他们展示恐惧 15点／
取得条件 完成“不要啊，欧亚星！”

你说沙赞，我说赞沙 15点／
取得条件 完成“博物馆之战”

在海皇之下 15点／
取得条件 完成“海皇危机”

掀起死亡风暴 15点／
取得条件 完成“陷入僵局”

爆炸性登场 15点／
取得条件 完成“天启星，哇！”

卡力巴基础 15点／
取得条件 完成“机械霸王龙”

屠杀辛迪加 15点／
取得条件 完成“他们以为都枭灭了”

单轨大混乱 15点／
取得条件 完成“荒原狼惊喜”

欺骗达克赛德 15点／
取得条件 完成“达克赛德-月之暗面”

奶奶爱你 15点／
取得条件 完成“奶奶最懂”

挣脱锁链的超人 15点／
取得条件 完成“从人类到曼提斯”

LEGO DC SUPER-VILLAINS software © 2018 TT Games Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group.

史托帕的践踏 15点 /
取得条件 完成“为史托帕制作的靴子”

挣脱锁链的超人 15点 /
取得条件 完成“阿玛隔都超级巨星”

长歌决战 15点 /
取得条件 完成“坎托你可以触及这个”

反生命总有办法… 100点 /
取得条件 完成故事模式
奖杯说明 以上皆为流程成就 / 奖杯。

犯罪也有回报 25点 /
取得条件 在每个关卡让钉子进度条达到最大
奖杯说明 一周目时如果小心行事的话也能拿到。如果嫌麻烦的话可以在通关后解锁钉子数量翻倍的红砖块后将它们全部装备上，然后在关卡开局就能让钉子进度条达到最大了，可以在通关后做关卡相关的收集时顺便拿。

阅读一切相关资讯 25点 /
取得条件 解锁并检视所有小工具箱中的报纸封面
奖杯说明 拿完每个关卡里的所有小工具箱或者完成对应收集之后就会解锁报纸封面，前往星球日报，乘坐电梯来到楼上后就能看到报纸封面，建议做完全收集之后再来看。

你喜欢金砖吗，蝙蝠侠? 25点 /
取得条件 收集所有金砖
奖杯说明 每个关卡都有4个金砖，解锁条件分别是：①通关关卡；②让钉子进度条达到最大；③收集关卡所有小工具箱；④完成关卡的海报涂鸦。

自由模式中大都会、哥谭市和天启星都有相对应的收集、竞速和支线任务，完成之后就能拿到金砖。

齐聚一堂 25点 /
取得条件 收集所有人物

好帮手 25点 /
取得条件 完成游戏中心的所有任务
奖杯说明 完成大都会、哥谭市、堪萨斯小镇和天启星的所有支线。

笑一笑! 25点 /
取得条件 对所有完美照片海报涂鸦

多来一点点 200点 /
取得条件 达到100%完成度

世上最快的人 25点 /
取得条件 完成游戏中心的所有赛跑
奖杯说明 操作闪电侠或者强尼快客这类拥有神速力的速度型英雄来跑就行了。

至尊猛男来了 50点 /
取得条件 雇佣暴龙
奖杯说明 需要通关结局后出现正义联盟篇剧情。

当他们在剧情画面中出现… 10点 /
取得条件 创造你的自订人物

猫头鹰法庭 10点 /
取得条件 让夜枭和利爪组成一队

横冲直撞 10点 /
取得条件 抓住一个敌人并冲撞另外5个人
奖杯说明 在一场杂兵数量6人以上的战斗里抓住一个敌人后带着他往敌人堆里冲就行了，需要确保冲撞到5个不同的敌人，对同一个敌人冲撞5次是没有用的。

那帽子配裤子怎样 10点 /
取得条件 更改你的自订人物身体积木5次

不要刮伤车子 15点 /
取得条件 收集所有车辆
奖杯说明 所有车辆类驾驶道具的获得基本都和自由模式的竞速类比赛分不开，除了神速力英雄的赛跑之外还会有滑翔比赛、飞行比赛等，时间要求并不是十分苛刻，不习惯路线的话多跑两次就能达到金牌标准。

横冲直撞 10点 /
取得条件 获得×10战斗倍数
奖杯说明 使用擅长格斗战的角色去打关卡BOSS战，只要能多使用各种类型的攻击然后持续进行连段就很容易完成了。

最高通缉 10点 /
取得条件 在自由模式里达到最高犯罪等级
奖杯说明 在城市里不断和警察战斗就能达到最高犯罪等级了。

钢铁英雄 15点 /
取得条件 在不失一命的情况下完成一关
奖杯说明 不要求无伤。只要别让操作角色死亡就能完成了，建议选一些能自动回复体力的角色。

飞天颤栗 10点 /
取得条件 在游戏中心的乐园区乘坐所有游乐设施
奖杯说明 乐园区指的是哥谭市左侧地图的小丑乐园部分，把游乐设施全部玩一遍就行了。

滑翔票 10点 /
取得条件 作为蝙蝠侠在游戏中心滑翔60秒
奖杯说明 使用飞行系角色跑到韦恩公司或者莱克斯·卢瑟的公司楼顶，然后切换到蝙蝠侠在空中一直进行滑翔，成就 / 奖杯解锁之前只要保证不落地就行了。

不给糖就捣乱 10点 /
取得条件 在蝙蝠洞内让双面人与谜语人组成一队

一脸蠢蛋相 10点 /
取得条件 作为任何人物与张子自拍，并让两者位于同一队中

你能比我们先解决吗 25点 /
取得条件 完成游戏中心的所有挑战

内敌 10点 /
取得条件 使用小丑与蝙蝠侠自拍

败类布吉舞 10点 /
取得条件 开启舞蹈模式并让5个人物跳舞
奖杯说明 购买“派对帽款式”的红砖后靠近5位NPC。



全收集心得

只要解锁特定红砖就能在各关卡和自由模式的地图里看到收集要素的所在位置。所需红砖为：

①金砖探测器（能够显示金砖所在位置之外，关卡里解锁金砖所需的收集要素位置也会标明出来）

②小工具箱探测器（标注各关卡里的小工具箱所在位置，解锁小工具箱的收集要素也会标明出来）

③角色标记侦测（标注各关卡和自由模式地图里能够解锁角色的装置以及所需的收集要素位置）

在能够打开大地图的时候就能选择各关卡的自由模式来进行游戏，每个关卡都有1～2个检查点，选择检查点的时候还能在画面下方查看该阶段已经完成的收集要素内容，一轮自由模式下来如果发现还有东西没收集齐的话可以在选择关卡检查点的页面确认漏掉的收集要素。

在自由模式里如果只是为了拿漏掉的收集要素的话，大可不必重打一次流程，只要在拿完收集要素之后打开菜单，然后选择“退出关卡”→“储存并退出关卡”，就能在保存收集要素的完成情况下返回自由模式的大城市里。

大地图自由模式里的收集要素线索可以在地图页面的“挑战”里进行查看。

各红砖所在关卡

关卡名称	红砖
新来的小子	进入氮气模式
做坏人真好	颜料泼溅脚印
你眼中的星辰	大头模式
哈莉与毒藤	收集幽灵钉子
阿卡汉勉强相信	小工具箱探测器
恭喜古鲁德	吸引钉子
不要啊，欧亚星！	洒花效果
博物馆之战	钉子×2
海皇危机	加速模式
陷入僵局	哔哔模式

关卡名称	红砖
天启星，哇！	金砖探测器
机械霸王龙	DC特效字
他们以为都枭灭了	角色标记侦测
荒原狼惊喜	拆除模式
达克赛德-月之暗面	钉子×4
奶奶最懂	钉子×6
从人类到曼提斯	超级拍击
为史托帕制作的靴子	钉子×8
阿玛隔都超级巨星	派对帽款式
坎托你可以触及这个	钉子×10

提供“特殊服务”的VR游戏

VR乐园

栏目主持：马修

“特殊服务”是个可以让老司机或会心一笑或不屑的词儿，而对于很多人、尤其是喜好二次元的人来说，对三次元的特殊服务还真没多大兴趣，但二次元的也只能想想……真的只能想想么？VR 或许会帮大家实现一些奇怪的“特殊服务”，下面为大家介绍一些专门提供特殊服务的 VR 游戏。

关键词：妹妹、膝枕、掏耳朵

VR树荫

2017 年 5 月，日本发售了一款 VR 游戏，论开发成本，相对 3A 而言半个 A 都算不上，但就是吸引了一众玩家。而这游戏的内容，就是在作为玩家的你被工作学习折腾得精疲力尽时，被一个美少女带到树荫下，枕在她的腿上，让她给自己掏耳朵……然后呢？然后并没有你所想的那种事，尽管“抚摸抚摸篇”、“日落篇”这些标题容易让人浮想联翩，而美少女的大胸萝莉造型也是“那种”游戏的标准人设，不过设定中那位美少女是自己的妹妹，还想怎么样？虽然游戏听起来有些邪恶，但实际上非常绿色健康，所以即便是号称妹控，也只能浅尝辄止。

在这款游戏中，理论上只需要一个现实中的枕头来替代虚拟现实中妹妹的大腿就可以，至于其他的、包括被掏耳朵的感觉，只能自己脑补了。



▲枕大腿视角

关键词：表妹、膝枕、掏耳朵

和美的耳濡

看关键词就知道这款游戏和上一款有多相似，以至于在本人的记忆中将两款游戏记成了一款。惟一的区别就是女主角不是妹妹而是表妹。游戏中忙碌的你联系上了久违的表妹，然后就去小镇看她，发现当年的小丫头片子已经出落成了美少女，再然后就是……二人想出了膝枕掏耳朵的这种休闲及增进感情的方式。当然，这款游戏同样也发展不出《VR 女友》那样的剧情。



▲也是枕大腿的视角

不过在 2016 年的宅盛会“NICONICO 超会议”上宣传时，厂商可是真的给了玩家以福利——就是展位真的有漂亮妹子，而且也如同游戏中那样穿着和服迎接来体验的玩家。然后呢？然后体验的玩家就枕在了枕头上体验，脸上露出猥琐和满足的表情。至于和服妹子，就跪坐在旁边看着体验者在现实中的表情，仅此而已，既没提供大腿给玩家当膝枕，也没有给玩家掏耳朵。不过玩家依然很满足，因为虚拟现实中和柔声细气的二次元美少女交流、享受掏耳朵体验，那才真的陶醉。至于耳朵没有真正的感觉，那并不重要，可以脑补嘛。只是这种本该关起门私人娱乐的行为放在大庭广众下多少有些羞耻，而且还没换来真正的膝枕和掏耳朵服务。

说来日本还真的有专门的掏耳朵服务，据说非常专业而且舒服，过程就是躺在年轻的女服务员的大腿上来享受掏耳朵，但价格不菲——半小时折合人民币大概要 160 元。既然是专业收费服务，那么游戏展上的接待妹子不给进行真正的掏耳朵服务，似乎也就可以理解了。

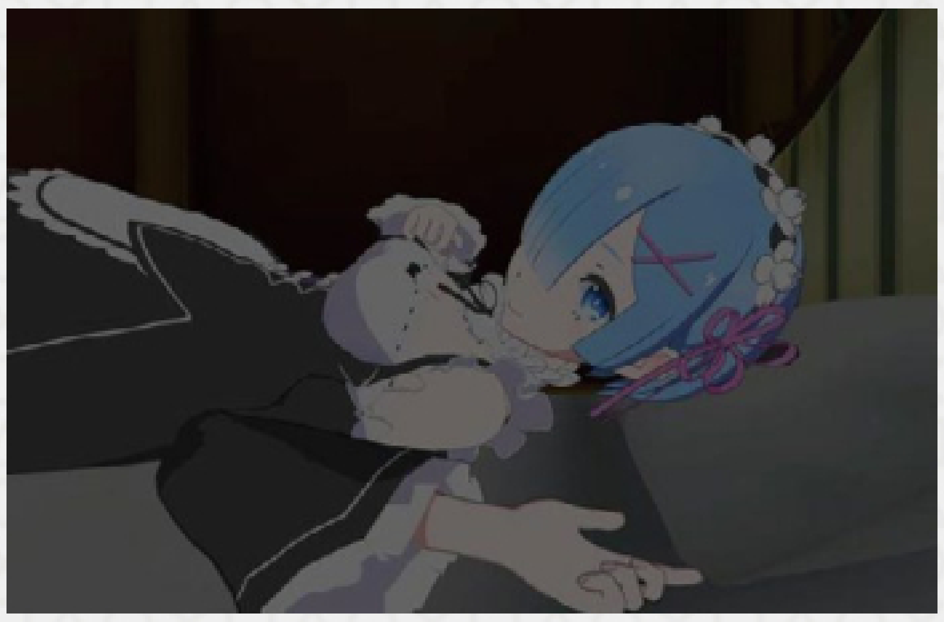


▲看起来福利满满、实则全年龄向的展位福利，就是场面有些尬。

关键词：女仆、膝枕、伴睡

在VR中与雷姆的异世界生活 膝枕篇&伴睡篇

名字很长的一款日本VR游戏，改编自轻小说《Re：从零开始的异世界生活》，游戏的关键词就在副标题里，膝枕前面说过了，就是枕在大腿上，而伴睡……乍一看很让人淡定不下来，毕竟“睡”在汉语、尤其是民间市井场合的使用中，指代的都是日常但又不大寻常的“那种事”，但在这款游戏里，你也只能看着女仆躺在你旁边跟你柔声细语地聊——原作中，作为女仆的雷姆也的确有奉献过膝枕和伴睡的服务，而这款游戏同时收录有雷姆的膝枕和伴睡的台词，尽管对于粉丝来说，枕在二次元的美少女的腿上，或和她同床共眠，也的确是福利满满。但对于普通玩家，显然是意犹未尽的。



▲这场面要贤者才能把持住，当然不做贤者也不行……

关键词：足疗、按摩、技师

VR捏脚按摩

▼除了捏脚，也可以选择肩部按摩。



在前沿高科技的VR栏目出现这篇废宅气十足的文章，其动机就是之前日本推出的这个VR捏脚按摩服务。具体就是：当体验者戴上VR头显进入到虚拟现实世界后，来自动画《One Room》的二次元萌妹子花坂结衣便会款款而至，来给你捏脚按摩。和前面的掏耳朵不同，这个服务真的有现实中的技师给体验者捏脚——这就是8月秋叶原UDX推出的一项活动，而前来参加还要提前预约。

但是，在现实中为体验者提供捏脚按摩的，是与游戏中的萌妹子完全不同的男性技师，（因为手劲更大？）由于是即时服务，因此体验者可以在VR中与花坂结衣进行按摩动作、力道和部位等交流，而这些交流都会实际传达给现实中的按摩技师，并以此作出调整，让体验者的感觉更真实。



▲现实和虚拟现实的差距有些大。

尽管服务的画面看起来槽点十足，但戴着VR头显体验者在享受专业捏脚的同时，看到的是少女服侍自己的福利，可谓是双料体验了。只要不在享受时一高兴摘下VR头显，看到不一样的三次元世界、不一样的按摩技师甚至连按摩技师的性别都不一样，就没什么问题。

关键词：众筹、美少女、伴睡

VR伴睡计划



这个《VR伴睡计划》是2016年日本的一个工作室在众筹网站GREEN FUNDING发起的一个VR众筹游戏项目，游戏的女主角名为“东北俊子”，名字据说来自于当地的特产点心俊达饼——虽然这名字在中国人听起来很容易联想成叫外号叫俊子（读轻声）的东北哥们而出戏，但实际上人家东北俊子是不折不扣的二次元美少女，而且同样有声优为她配上温柔暖软的声音。但游戏中你能做的和上一款一样，依然进行不到《VR女友》那样的程度，毕竟这也是一款很正经的“伴睡游戏”。

从我们汉语的角度来说，“伴睡”这两个字绝对是“秒懂”。但在日本又有些不一样。日本有专门提供伴睡服务的店，服务内容真的只是让你指定的女服务员陪你睡，虽然同床，但只能一起趴着聊聊，不能亲吻也不能亲密接触，如果彼此间睡出感情（这话好怪），打算私下交往，也得准备好真正的约会，而且要向提供伴睡服务的店方报告。总之，属于有点擦边但又很认真严肃的一种服务。



▲ Soine-ya即专门提供伴睡服务的店，价格大概是每次90元。

关键词：足疗、捏脚、标题党

VR足疗

足疗这个词在国内一度很火，虽然本身是一种捏脚的保健，但也一度也被和鲁迅先生杂文里那著名的“洗脚”划上等号。而起《VR足疗》这个名字的游戏，也的确是一款国产游戏（也是我们本次介绍中惟一的非日本游戏），并且在2017年4月1日公布了预告片。预告片非常高大上，号称打破国内游戏行业壁垒，引领国产游戏进入VR时代……而游戏的内容则和前面所有的都不同——玩家不再是躺着享受的那个，而是要动手去按摩的技师，还有配套的、可以在虚拟现实中反馈的足形控制器。而且还支持在线联机模式，让一众虚拟足疗技师们来交流PK，甚至举办大规模的足疗电竞大赛……

说到这里，笔者想到了让玩家体验各种工作、常驻PlayStation美服的VR下载榜并且时不时还窜上榜首的那款《工作模拟》，毕竟都是体验工作，这么设定也算正常。而当时不少媒体，还都打出“足控福利”这样的标题来吸引眼球。从发展方向上说，标题党们的预言也许真的会成真，但这事儿的公布的时间就已经指明了真假，所以就是愚人节的一个玩笑，但还是给标题党们提供了一个吸引流量的机会。

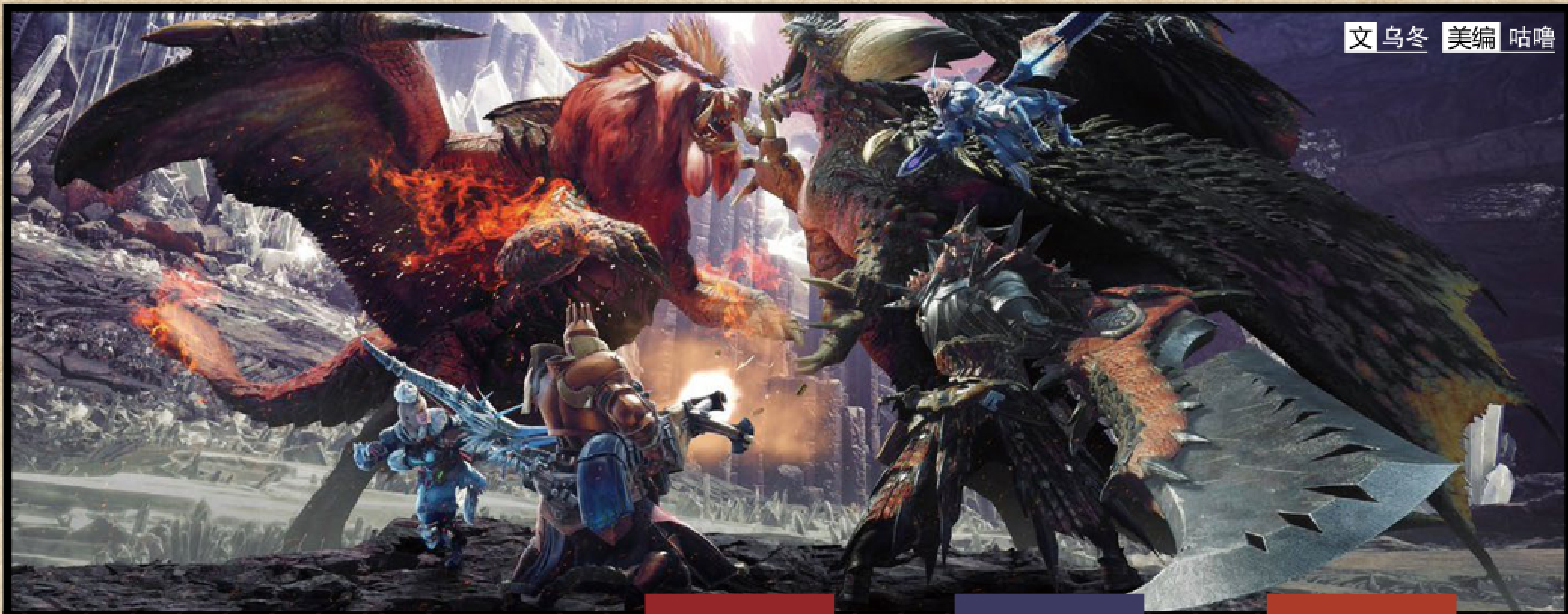
有趣的是，在笔者查搜这款作品的更多消息时，竟然在某个满屏弹窗广告的软件下载网站看到了该游戏的APP下载页面，并煞有介事地进行预告并放上了截图和预告片，但是官网和下载地址，都是“暂无”……



▲从中华传统着手的高大上预告片。



▲传说中的足形控制器。



猎人·集·会·所

10月连续更新了两个历战王怪物的任务，分别是历战王炎妃龙和历战王熔山龙，这次一起来说说这两只怪的讨伐要点。另外说句题外话，古龙的历战王个体也出得七七八八了，不知道接下来会更新什么，个人最希望的还是有新怪物，毕竟新怪物才是让玩家持续游戏的动力。

历战王炎妃龙



相关任务

历战王炎妃龙的活动任务为“青出于爱而更胜其爱”，场地同为龙结晶之地，记得带上冷饮，还有这个任务除了有历战王炎妃龙外，还有一只历战王炎王龙在场，它们有很大的几率合流。完成任务后可获得“炎妃龙票”，用来打造皇后γ系列防具，同时在调查资源管理所还能用炎妃龙票完成交货委托，获得SAKURA外观装备。





重点注意招式

爆风攻击：伸展翅膀向前方放出爆风，爆风有风压效果以及会在地上留下蓝色火焰，很容易因风压的硬直中后续攻击。

地狱火：原地升空并落下，放出大范围的炎热区域和蓝色火焰，在这个区域内会受到持续伤害，期间炎妃龙放出的爆风还会引爆地上的蓝色火焰。相比普通炎妃龙的同一招式，历战王炎妃龙这招的炎热区域扣血非常快，并且一开始的落下动作还带有风压，如果被风压影响导致硬直，基本很快就会被热死。

狩猎要点

战斗前先说说推荐的道具和技能，回复道具里回复药·大和秘药就不用说了，还有最好把星辰肉干也带上，这个在地狱火时能发挥奇效；闪光弹虽然在平时对炎妃龙没有太大的效果，不过在它炎铠最大时将其闪晕，可以诱使它使用地狱火，这样就可以把握到这招的发动时机，以提高躲避的成功率。

保命技能里首推体力增强，这个可以说是狩猎拥有超高攻击力的历战王个体的基本技能，可以大幅提升存活率；其次火耐性，可以抑制历战王炎妃龙的火属性攻击的伤害，而且装



饰品也不难入手，推荐装上；近战武器最好把风压耐性也装上，减少带风压招式的影响，提升到 Lv3 能抵消除了地狱火的招式的风压，提升到 Lv5 则能使其全部风压无效，对攻击和回避都有利。

战斗中炎铠和蓝色火焰依然是要注意的地方，炎铠会令近身的猎人的 HP 徐徐减少，需使用冷饮应对；蓝色火焰会因炎妃龙的某些招式留在地面，猎人碰到会持续受到伤害，并且这种火焰还会因怪物的攻击发生爆炸，战斗时得注意避开。攻击部位方面，远程可以打头或尾部弱点，近战武器则要先打脚，造成倒地硬直后再打翅膀。

和普通炎妃龙一样，历战王炎妃龙最厉害的招式也是地狱火，而且它的这招相比普通版扣血更快，没有 200 血基本很难扛得住，期间要赶紧离开炎热区域，如果来不及就使用星辰肉干或秘药回复损失的 HP，如果连道具也来不及用了，就连续使用飞扑回避将伤害降到最低，说不定能捡回一条命。

另外这个任务中还有历战王炎王龙登场，两头在一起时很不好对付，而且它们还会使用合体技，因此当它们在一起时可以暂且换区，这样炎王龙找不到猎人就会离去。

历战王熔山龙



相关任务

历战王熔山龙的活动任务为“不灭之黎明破晓”，和普通版一样在专用的场地——地脉回廊进行，从营地出来后，在翼龙的驻脚树处可以前往熔山龙的身上，注意熔山龙身上的发热器官附近有炎热效果，最好备上冷饮前往。完成任务后可获得“熔山龙票”，用来打造铸刀熔岩γ系列防具，同时在调查资源管理所还能用熔山龙票完成交货委托，获得原型外观装备。





重点注意招式

熔岩：发热器官会不时喷出熔岩，有范围型和直线型两种，范围型在发热器官的周围都有攻击判定，看到它发光时要远离回避，直线型在发光部位的前方有判定。

蓄力攻击：出招前会有同伴提示熔山龙正在蓄力，这时需打出胆怯才能阻止这招，在前半段可利用钟乳石，后半段则用单发拘束弹或者击龙枪打断。

狩猎要点

历战王熔山龙和普通熔山龙的打法差不多，都分为前后两个部分，前半需要在熔山龙的身上找到发热器官并破坏，后半则是城墙防卫战。

前半：熔山龙发热器官有四个，第一个在初始地点往前没多久就能看见，基本有足够的时间破坏；破坏第一个发热器官后从西边的坡上去，到最高处后跳下山崖，在山崖凹处可发现一个山洞，第二个就位于山洞内，这个也够时间破坏；第三个位于熔山龙的背部，爬到它背部最高处后从中间的洞口跳下可发现，如果够时间就破坏，不破坏也无妨；第四个位于头部，需要它变为二足形态后才会出现，不过一般都无需破坏。

注意中途会有灭尽龙乱入，历战王版的和普通版不同，这里的灭尽龙一定要击退，否则熔山龙不会继续前进。

后半：后半需要利用城墙上的设施削减熔山龙的体力，这里只推荐大炮，还可以装上炮击手技能提升大炮的威力。当出现熔山龙正在蓄力的提示时，一定要用单发拘束弹或击龙枪来打断这招，否则城墙基本挨不了几下，单发拘束弹在城墙和船上各有一处收集点。另外当熔山龙撞向城墙时，可从头部的位置跳上它身上，继续破坏头部的发热器官，不过效率太低，单人狩猎时还无法使用单发拘束弹打断它的蓄力攻击，因此不是很推荐，还是继续用大炮攻击为好。





栏目主持：稀饭&秋沙雨

ASAP

ABOUT SUPERHERO AND POPULARITY

情报中心

《蚁人 2 黄蜂女现身》的热映让漫威电影宇宙的最新动向又叫人牵肠挂肚起来。惊奇队长的定妆照也在这段时间里公开了，现在想想，无论是《惊奇队长》还是《雷霆沙赞》都将在 2019 年春季问世，两个和“Captain Marvel”这一名号有着诸多牵扯的英雄会以什么样的方式来展现自己的魅力也是个值得关注的话题。

全明星大厅

闪电侠（The Flash）

●世上跑得最快的男人

闪电侠原名为“The Flash”，它是世界上第一个以速度作为自己超能力的英雄。和超人与克拉克·肯特、蝙蝠侠与布鲁斯·韦恩这些让人第一时间就能够想起出超级英雄真正身分的人物不同，在漫画历史上拥有“闪电侠”名号的不止一人，而且他们对于 DC 漫画来说都是举足轻重的人物。

诞生于黄金时代的杰伊·加里克（Jay Garrick）是初代，开启了美漫白银时代的巴里·艾伦（Barry Allen）是第二代，而继承巴里名号成为第三代闪电侠后多年活跃在漫画第一线的是沃利·韦斯特（Wally West）。除此之外还有短暂接任过闪电侠身分的巴特·艾伦（Bart Allen）与杰西快客（Jesse Chambers）等等。由于人数众多，也导致 DC 无论是推出正义联盟的动画电影还是乐高的动画电影时，光就“这个闪电侠是哪个闪电侠？”都能让观众们研究个半天，与其同等级别的还有蝙蝠侠相关动画里的“这个罗宾是哪个罗宾？”。

●速跑者的诞生

闪电侠初次登场是在 1940 年的《Flash Comics》第 1 期中，当时还是大学生的杰伊·加里克由于在实验意外里吸入了硬水的水汽而获得了极速能力。杰伊的闪电侠造型灵感来源于赫尔墨斯，有翼头盔的造型也使得一部分读者认为杰伊的能力起源应该为赫尔墨斯的神力（毕竟硬水导致超级速度出现这个理论怎么也说不清楚）。杰伊同时还是世界首个超英组织“美国正义会社”的创始人之一，和初代“绿灯侠”、初代“鹰侠”、“时侠”等超级英雄既是同事也是挚友。不过和巴里与沃利相比，阿兰活跃在漫画连载第一线的











时间其实并不长，在 1949 年黄金时代的《闪电侠》刊物便停止了连载。

巴里·艾伦的到来是美漫白银时代的首鸣，这位警察局物证技术专家诞生于 1956 年的《陈列橱》第 4 刊，由于当时的创作者是闪电侠的粉丝，所以也给了巴里一个与阿兰异曲同工的起源：因实验室意外而获得了超级能力。巴里的能力是由于雷雨天的闪电劈中了化学柜子上的诸多药剂，这些带电的药剂混合在一起浇在巴里身上后，他便获得了远在光速之上的超级速度。巴里的闪电侠英雄称号的由来则是启用了他所喜欢的漫画《闪电侠》的名号——这个“正义会社是正联世界里的漫画团体”设定在后来被《超人正义联盟》某一段故事所引用。和杰伊一样，巴里与超人、蝙蝠侠、神奇女侠等超级英雄一起建立了属于自己时代的超级英雄团体“正义联盟”。此后巴里也一直作为一线英雄活跃着，直到他在 1986 年连载的大事件“无限地球危机”里牺牲，并在 2009 年的“最终危机”才正式回归。在重启后的“新 52”里，巴里一直是 DC 主世界惟一的闪电侠，直到《DC 宇宙 重生》里沃利·韦斯特归来。

沃利和巴里是叔侄关系，他是巴里女友（后来的妻子）艾瑞斯·韦斯特的侄子。沃利获得超级速度的过程和巴里一模一样，当时还是孩子的他获得超级速度之后就成为了巴里的跟班“闪电小子（Kid Flash）”，在成为闪电侠之前，他还是青少年助手们所组成的团体“少年泰坦（Teen Titans）”的成员之一，和后来“夜翼”迪克·格雷森、多娜、“暴风雨”加斯等人是亲密的朋友。在“无限地球危机”里，沃利得知巴里的死讯之后决心继承他的衣钵，正式成为第三代闪电侠。在九十年代里长大的 DC 漫画读者眼里的闪电侠指的便是沃利，事实上因为这些时候沃利的个人刊里好故事、新反派层出不穷，再加上讨喜的性格和出色的战斗手段，让其成为了人气超英之一。这也是为什么后来在“新 52”里 DC 把沃利变成同一个名字的不同人之后引起巨大争议的原因。













巴特作为少年英雄的活跃时期比起“闪电小子”，反而是“脉冲”要更长一些。



在最近几期《闪电侠》里巴特又换上“脉冲”的制服重新登场。

在“无限危机”当沃利消失在神速力中的时候，闪电侠的名号交给了接手“闪电小子”身分的巴特·艾伦，直到沃利归来。巴特是巴里的孙子，他出生在 30 世纪，与大多数通过后天获得超级速度的速跑者不同，巴特从出生的时候开始就拥有了神速力，但是无法控制力量的他在过快的新城代谢下，仅仅 2 岁的年纪就拥有了 14 岁少年的身体。为了防止巴特因早衰而死，他的奶奶艾瑞斯将其送回 21 世纪。在沃利的引导下巴特终于能够控制住自己的力量，在那之后便留在了 21 世纪，以“脉冲（Impulse）”名号加入少年正联（Young Justice），之后继承了“闪电小子”的名号与制服，与“超级小子”康纳、“罗宾”提姆等少年英雄一起重组少年泰坦，开始自己的超级英雄生涯。

●神速力与多元宇宙

在当下，多元宇宙和平行世界早已成为编剧玩梗和展现故事规模的基础，一些单刊或者官方推出的连载作品里，如果人气高，这些故事就有可能会以“地球 No.××”的形式作为平行世界保留在官方的多元宇宙里——更别提现在 DC 还多了个暗黑多元宇宙，各种“If……”的角色起源更是层出不穷。

多元宇宙首次出现是在 1953 年《神奇女侠》第 59 刊，而正式将这一概念引入进来，则是在 1961 年《闪电侠》第 123 刊。多元宇宙的诞生涉及了美漫黄金时代没落和白银时代的诞生，有兴趣的读者可以去找相关的纪录片来看看。

在上文也提到过，巴里的超级英雄名号由来是他从漫画《闪电侠》里找到的灵感，而漫画《闪电侠》——也就是黄金时代的超级英雄们直到《闪电侠》第 123 刊才被 DC 编辑部正式确认是存在于当时的 DC 宇宙。两个世界的交集源于杰伊和巴里这两位闪电侠用相同振动频率来进行共振时的现象，这使得两位闪电侠得以正式见面。在这时的设定里，黄金时代的英雄们是存在于名为“地球 2”的平行世界中，后来“新 52”之后的“地球 2”也有着属于那个世界的“正义会社”，不过会社里年迈的中老年英雄们都变成了中青年的姿态，“地球 2”杰伊的起源也更改成了赫尔墨斯赐予他神速力的形式。



两个闪电侠同时来救人的经典封面直到近两年都还有致敬版本。



闪电侠的高死亡率算是联盟巨头之最。

速跑者们的共振能力连接多元宇宙如果说是他们对空间的影响，那么之后发生的大事件“闪点”就是神速力者对时间的支配。当速跑者们的速度超越了时空的极限之后，他们就能够穿越时间和空间来到过去，并且有能力对那里进行干涉。闪电侠的敌人“逆闪电（Reverse-Flash）”是如此，在“至白之日”里被心中幻影所感染的巴里也是如此。“闪点”的起源便是处于巴里希望救下过去被杀死的母亲所作出的干涉行为，这个事件的表面意义在于重启 DC 漫画宇宙，而实际意义……估计得等《末日警钟》连载完之后才能知晓。

关于速跑者们的这种能力，直到沃利接任闪电侠之后才有了耳熟能详的“神速力”设定。不过这也不妨碍在正式设定出来之前编剧让速跑者们用其来连接多元宇宙，直到他们不断牺牲为止：“无限地球危机”中巴里死亡；巴特被惯量（Inertia）驱使无赖帮（The Rogues）杀死；动画电影《正义联盟 两个地球的危机》里强尼快客（Johnny Quick）为打开平行世界的传送门，进行共振后因新陈代谢过快造成早衰死亡；TV 动画《超人正义联盟》里沃利险些被神速力吞噬；同样是 TV 动画的《少年正义联盟》中尚是闪电小子的沃利就没这么幸运了，在第二季最终话被神速力吞噬，至今音讯全无……过多的速跑者生命垂危例子也让粉丝们为他们提心吊胆，每当 DC 准备要开始进行多元宇宙级别的大事件时就十分担心 DC 的编剧会不会又要“杀闪祭天”。

●四方活跃的身影

虽说对于漫龄十年以上的老粉丝来说沃利给人的印象最深，不过对于新接触美漫或者是通过其他媒体接触 DC 作品的新人而言，巴里也许才是知名度最大的闪电侠。从 2014 年开始在 CW 台播出的美剧《闪电侠》连载至今已经有四季，第五季也早已续订，虽然造型和剧情多少有些一言难尽，不过人气依然保持在一定程度。每集开头那句“我叫巴里·艾伦，是现在世界上最快的人，我就是闪电侠”想必看过美剧的观众都有很深的印象，其实这句话的出处是来自沃利……

电影方面则是由埃兹拉·米勒饰演巴里，不过和漫画里已经大学毕业并且在警局就职的设定不同，电影里的巴里还是青少年的年纪，这也让原本漫画里正义联盟只有一个青少年（钢骨）的状况变成了有两个青少年（巴里与钢骨）。在《正义联盟》里首次亮相之后，闪电侠的个人电影也开始进行筹划，不过由于导演尚未定下，所以上映时间现在也说不出个准。

在今年关于闪电侠的最新动态便是华纳推出的乐高动画《乐高 DC 超级英雄 闪电侠》，这部动画以闪电侠和逆闪电关于神速力的对决为重点，浅显易懂地讲述了关于速跑者对神速力的运用。最近主持《危机中的英雄》相关刊物的汤姆·王表示闪电侠也许会出事，而沃利的一些不祥 flag 也高高挂起，所以乐高动画极其可爱的画风永远是读者们在面对漫画宇宙日复一日地不断搞事时的惟一净土，当然，其中也充满了编剧满满的对自家漫画宇宙规划的吐槽，笑点无穷、老少皆宜。



乐高电影宇宙的闪电侠一直都是巴里，反而是绿灯侠基本每作换一人上阵——毕竟地球的绿灯侠太多。



电影宇宙里闪电侠的这一身金属制服给诸多粉丝的第一反应就是“《不义联盟》系列”的造型。

情报瞭望塔

至高要闻

●《曼达洛人》，一位孤胆枪手的故事

自 2017 年 11 月 9 日便宣布开发的《星球大战》真人电视剧在最近公布了其正式名称：《曼达洛人》(The Mandalorian)，并且公开了首张剧照。这部电视剧将由导演过《钢铁侠》和《钢铁侠 2》的乔恩·费儒（Jon Favreau）担当制片人和撰写剧本，讲述的是在银河帝国覆灭，第一军团又尚未诞生的时期，在银河系外围地区的一位孤胆枪手的故事。

值得注意的是，本剧的标题“曼达洛人”指的是一个组织群体，其风格极其军事化，让人想起古希腊时期的斯巴达人，他们以强大的战斗力而闻名，并且有着标志性的战甲风格。在“《星球大战》系列”故事中非常出名的赏金猎人波巴·费特（Boba Fett）所使用的盔甲，造型就是来源于曼达洛人的战甲。从目前的剧照来看，这部《星战》主题的真人电视剧，讲述的也将会是一位曼达洛人战士的故事。

但在高兴于这部电视剧诞生时，《星战》粉丝们恐怕也得接受一个噩耗，或许是考虑到角色形象上有所重合会让作品之间产生混淆，又或是有着其他更深层次的原因，原本预定会拍摄的波巴·费特个人电影目前已经宣布取消，卢卡斯影业的工作人员们会全力投入到对《曼达洛人》的制作当中，看来在明年的《星球大战》正传续集三部曲中的第三部上映后，迪士尼对于这个品牌的下一部影片安排暂时还尚未明朗。



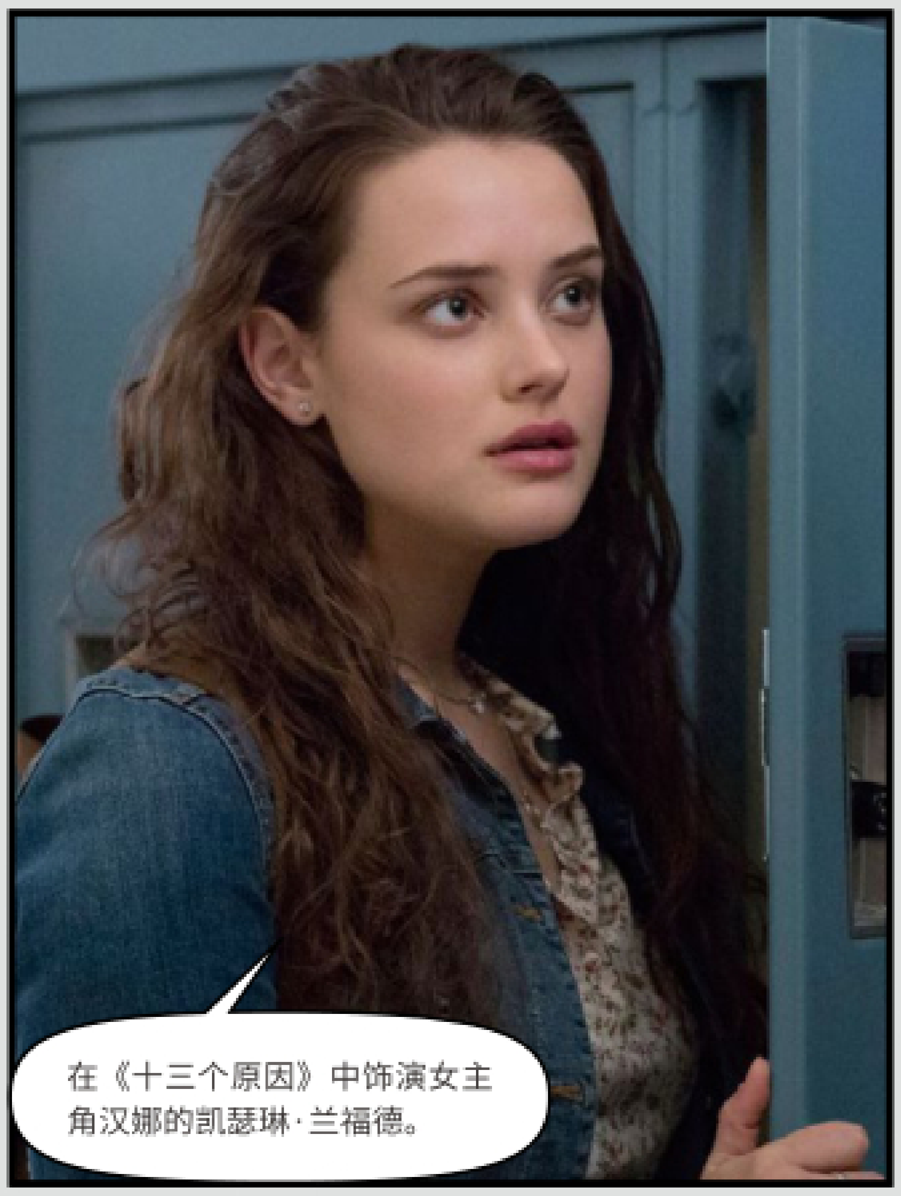
《曼达洛人》的首张剧照，图中的应该就是本剧的主角，一位曼达洛人战士。



波巴·费特曾经有不止一次的机会成为游戏 / 电影的主角，但屡屡遭遇项目惨被取消的情况。

闪电快报

●因为校园欺凌与自杀题材而一度成为热门话题的美剧《十三个原因》在第一季就捧红了扮演女主角的凯瑟琳·兰福德（Katherine Langford），而如今她已经确定参演了即将在明年上映的《复仇者联盟 4》，但关于她扮演的角色则尚未公布。目前关于她扮演的角色有多种猜测，例如因为本剧当中可能会涉及到时空穿梭元素，她有可能扮演的是蚁人“斯科特·郎”的女儿“凯西·郎”成年后的版本，也有媒体根据她的年龄判断凯瑟琳·兰福德会出演的是女版的鹰眼“凯特·比索普”。无论如何，可以确定的是，漫威的角色演员阵容里，又会增添一副人气面孔。



在《十三个原因》中饰演女主角汉娜的凯瑟琳·兰福德。



目前《巫师》电视剧确认的演员阵容，其中上排左二就是饰演叶奈法的 Anya Chalotra，中央的就是饰演希里的 Freya Allan。

●已经确定会由《正义联盟》中超人的扮演者亨利·卡维尔饰演主角杰洛特的《巫师》电视剧版，不久前也确定了其他大部分演员的扮演者。其中之前盛传会由黑人扮演的希里，在引发了舆论风波后终于回归正轨，确定由参演过电视剧《荒原》和迷你电视剧版《世界大战》的 Freya Allan 饰演，她是非常典型的白人演员，造型上更为符合小说描述中的形象，但比《巫师 3 狂猎》中的形象要年幼，因为电视剧版的《巫师》将会讲述原作小说中的故事。

除了希里外，本剧也确定了大部分主要角色的扮演者，包括 Anya Chalotra 饰演叶奈法，Adam Levy 饰演莫斯萨克（《巫师 3 狂猎》中在史凯利杰群岛登场的德鲁伊，在小说里也有登场）和 Jodhi May 饰演卡兰瑟女皇（希里的外祖母）等等。

●因为在推特上早年的不当言论而在今年被迪士尼取消了作为《银河护卫队 3》导演资格的詹姆斯·古恩，却在华纳手上得到了为超级英雄影片创作剧本的机会，那就是《自杀小队 2》。当年作为 DC 电影宇宙的首部作品，《自杀小队》虽然演员阵容亮眼，但是故事层面上的表现则并不令人满意，这应该也是华纳决定让詹姆斯·古恩担当编剧的主要原因。不过目前华纳尚未宣布詹姆斯·古恩是否也会担当这部影片的导演。

本期推荐美漫

●漫威：悬疑故事 红色手帐

这个目前已经推出到第三集（预定共五集）的短系列可以被理解为是逆转版的白学连载（笑）。故事的核心聚焦于鹰眼和冬兵这两位都具备特工属性，但是行事方式和性格都大相径庭的超级英雄，而两人行动的目的，都是为了寻找原本已经确定死亡，但似乎并没有真正死去的黑寡妇。鉴于这两位英雄都和黑寡妇有过一段浪漫关系，这趟谍影重重的探寻之旅也在扑朔迷离的同时多了一点勾心斗角的味道，两人本来在价值观和行事方式上都有所不同，携手行动时自然也是各种互相吐槽和拖后腿。

不过作为编剧的 Matthew Rosenberg 显然深谙这类双雄式剧本所需要掌握的尺度，所以两人之间斗嘴归斗嘴，干起事来还是很专业的。而且各显神通的情况下，有时候还能产生不一样的化学作用，有些对话和情景甚至还颇有“笑果”，是一部虽然有着谍战影子和超级英雄元素，本质上却又很谐的作品，而且鉴于故事本身和各种前后大事件之间的关联并不紧密，可以当作是单独的故事来阅读，所以推荐喜欢这两个角色的读者们都来尝试一下。

你们问为什么不推荐给白学家？死人是看不了漫画的！



《悬疑故事 红色手账》的第三集封面很能说明这个故事的主题（误）！



两雄相会，开场对打一番也算是标准剧情了。

游朝 2018 忆日

农历 十月

从1970年代 **11月**（下旬） 到1980年代

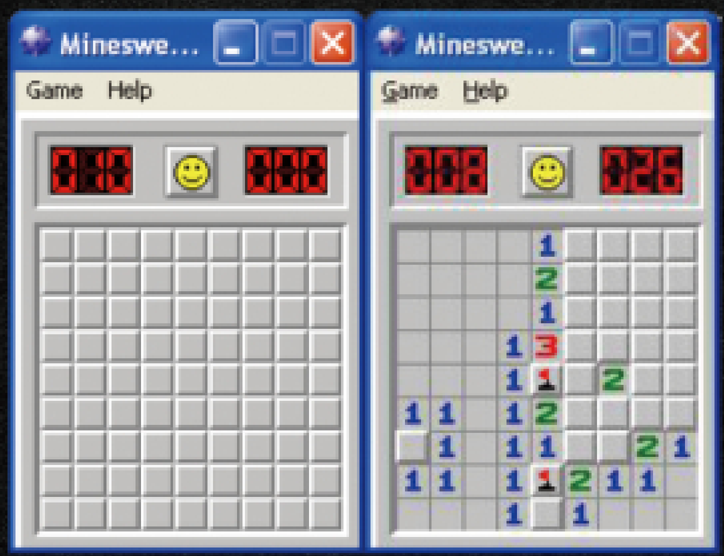
November

节气 立冬（11 月 7 日） | **从 11 月 1 日至 11 月 15 日**

谈够了硬件，在本期的“游朝忆日”栏目当中，我们来继续谈谈游戏作品。本期我们介绍了两款和微软有着密切关系的游戏，其中一款甚至是不玩游戏的人也基本有听过的。而在宜忌版块，分别各有一款历史上的经典之作登场，两者都不太广为人知，但都有着自身独特的历史意义，只是两者的处境却有着很大的差别。

年度大事

1989 年：提到早年 Windows 系统当中自带的游戏，《扫雷》应该是认知度最高的一款，它是在 1989 年诞生的。这款作品的核心是通过地图上的数字标记来推理出埋有地雷的方块，并且在不触发地雷的情况下将其探索出来。值得一提的是，《扫雷》的游戏机制早在 60 年代时就有原型，在 MS-DOS 系统当中也有类似的作品出现。



▲这个小小的窗口里，却蕴含了无穷的乐趣。

朝向

北美

1982 年 11 月，微软推出了登陆 MS-DOS 系统的《微软模拟飞行 1.0》。这个系列的前身是《SubLOGIC 模拟飞行》，以详尽模拟飞机驾驶时的体验而著称。被微软买下版权后，《微软模拟飞行 1.0》登陆到 IBM 的个人电脑平台，甚至一度成为了测试兼容性的软件，只有能运行本作的设备才是真正 IBM PC 兼容机，而不能运行那就是不能兼容。

经典

1986 年 11 月 1 日，在 SEGA 推出的主机平台 Master System 上，一款备受好评的平台动作游戏面世了，那就是《阿历克斯小子奇幻世界大冒险》（アレックスキッドのミラクルワールド）。玩家将会扮演主角阿历克斯小子（アレックスキッド /Alex Kidd），他跟仙人学习过武艺，身手过人，所以当他发现名为“猜拳大王”（じゃんけん大王 /Janken the Great）的恶人正打算入侵他所在的世界时，便挺身而出与其战斗。

在游戏过程当中，阿历克斯除了可以用平台动作游戏主角的标准杀敌手段——“高跳踩人”来对付敌人外，还可以用更为符合他武术家身分的拳击来消灭敌人，这招也可以用来破开挡路的石头，创造出新的通道。

游戏最好玩的地方是阿历克斯和猜拳大王的手下之间的“BOSS 战”，从大反派的名字中大家应该能猜到，阿历克斯并不是单纯用武力胜过对方，而是要用猜拳的方式赢过对手。

因为这个设计，游戏本身的难度显得比较硬核，无论是被敌人击中一次还是在猜拳中输了，阿历克斯都会损失一条命，玩家很容易就会把复活机会耗光。

本作获得了极高的媒体评分，而且许多评分都是来自于长期的口碑累积，例如英国电子游戏杂志《电脑与电视游戏》（Computer and Video Games）在 1991 年才为本作打出了 86 分（满分为 100 分）的高评价，并且称之为“SEGA 对《马力欧》最有力的回应”。



▶在游戏中打碎石头除了能够创造通道，还可以让阿历克斯获得金钱。

创新

说起平台动作游戏，玩家们第一时间想起来的作品应该都是来自“《马力欧》系列”，而之前在本栏目提到过的《大金刚》往往被视为这一类游戏当中最成功的范例。那么第一款平台动作游戏的境遇又是怎么样的？事实上，这可能是游戏史上遭遇最惨的作品之一。

《Space Panic》是在 1980 年的 11 月上市，制作者是专注于柏青哥、赌博机和街机等游戏设备销售的日本厂商 Aruze。这款作品当中第一次出现了“平台”和“梯子”的概念，玩家需要操纵主角通过梯子爬上不同的平台，然后靠着在地面上挖掘洞穴并引诱敌人走进其中来让其摔死。

就那个时代而言，《Space Panic》引入了很多对于玩家们来说非常新鲜的机制，但是它在完成度和精致度上跟《大金刚》比起来差了太多，所以原本的卖点反而变成了缺点，根据当年的电子游戏杂志《Electronic Games》的统计，因为在难度梯度上缺乏考虑，本作的玩家平均游戏时间只有 30 秒。

虽然商业上不成功，但《Space Panic》最惨的地方还是在当年被肆无忌惮地山寨，而且有的山寨版还很受欢迎，例如登陆了 Apple II 平台的《Apple Panic》就颇有人气。根据不完全的统计，《Space Panic》起码被山寨过 14 次，从一个侧面反映出了当年电子游戏业界的风气。



▶《Space Panic》中的关卡造型，可以看得出来其采用的素材一定程度上对后来的《大金刚》产生了影响。

多边共享

从虚构中推理出不一样的真相
——漫画《虚构推理》

漫画

仲夏提供

本漫画改编自2012年发售的同名小说《虚构推理 钢人七濑》，漫画作者为片濑茶柴。原作者为城平京，推理小说作家，曾多次为漫画作剧本（代表作：《推理之绊》、《绝园的暴风雨》），并以本作小说获得了第12届本格推理大奖，东野圭吾的《嫌疑人X的献身》及道尾秀介的《影子》都曾获得这个奖项，可见剧情还是有一定保证的。不过虽然顶着个“本格推理大奖”的名号在头上，实际上却与正经的推理相去甚远，光是十诫就破了不下两条，漫画亦是如此。

为什么说不正经呢？因为本作的不少推理都建立在妖魔鬼怪这种“虚构”的事物之上，如都市传说中常见的复仇木偶、拿着钢筋的过世美女偶像等等，要对这种怪力乱神的东西进行“推理”实在是难以服众。但城平京却很微妙的把握住了“怪异”和“推理”两者的平衡，因为面对“虚构”的事物自然也需要“虚构”的推理——谎言。不是正常的以推理的得出答案，而是以谎言为基础构建一个答案，并以此说服“读者”。以虚构面对虚构这就是“虚构推理”，其独特的逻辑思维让人耳目一新。不过虽然说着好听，直观点说不过就是叙述性诡计的一种罢了（笑）。当然，剧情中也有不涉及非自然之物的正常推理，这部分大多属于小市民型的日常推理且比较严谨，贴近生活所以代入感非常强。





此外，片濑茶柴的细腻笔触也为本作添色不少，尤其是人物瞳孔的绘制方式个人非常喜欢，更凸显女主角那调皮的个人风格。只可惜片濑的商业作品目前只有本作一个，其早期的同人作品水平参差不齐，且大多已经找不到了。而目前小说原作部分的钢人七濑篇已经结束，后续仍有其他故事，多以单元剧的形式展现。

孩之宝×暴雪《守望先锋》主题NERF枪公布

周边



三日月提供

作为现今最热门的团队主视角射击游戏之一，《守望先锋》的诸多人气角色一直是欧美各大漫展以及游戏展 COSPLAY 的主要对象，其中自然少不了各种还原游戏中武器的道具，但是这些道具虽然还原度很高，却一直有一个缺点，那就是不能像游戏中那样射出子弹或者激光。





然而这个遗憾即将成为历史。玩具巨头孩之宝将和暴雪合作推出《守望先锋》主题 NERF 枪，对应款式分别为死神的霰弹枪和 D.va 的小手枪。两者都属于“Rivals”系列旗下的产品，这个系列曾推出过《死侍》主题的武器，不过也只是换个皮肤而已，还原度这么高的产品还是第一次。值得一提的是，和其他 NERF 枪不同的是，这个系列射出的子弹不是魔术贴或者子弹状的海绵子弹，而是球状子弹，面对的客户群体也是以成年人为主。

和游戏中一样，两把主题 NERF 枪的性能各不相同。其中死神的武器在游戏中弹夹容量只有四发，打光就扔的设定不同，NERF 枪版本的弹夹容量为八发；而 D.va 的小手枪则寒酸一点，射速比前者低不说，弹夹容量只有三发、另外这两把 NERF 枪具体发售日未定，只确定将会在明年发售，价格同样没有公布，不过从“Rivals”系列的其他产品来看，价格大概会在 29.99 美元到 99.99 美元之间，感兴趣的玩家不妨留意一下。



非人之间的日常生活
——漫画《不良蜥蜴男的闪光日常》

漫画



沐风提供

“精灵族女孩喜欢哪个种族的男人？”、“春天的时候有龙飞进教室应如何对敌？”、“蜥蜴男的尾巴断掉还会长出来吗？”，如果你想给这些问题找个答案，《不良蜥蜴男的闪光日常》会给你个有趣的答案。

严格来说这部漫画并不是在正规杂志上连载的漫画，而是不定期在网络上连载的漫画凑成的小合集，虽然是一部个人性质的漫画，但胜在题材新颖。在世界观设定上，漫画里描绘了一个精灵、兽人、树人、恶魔等等多个种族在现代共同生活的背景，小到售货机里卖的不同种族喝的饮料、大到不同种族的独特造型让人有一种“了解到另一个世界的细节”的满足感。而这些魔幻世界居民的日常，在我们眼里就变成了完完全全的非日常，两者间马里亚纳大海沟般的差距感让故事颇具趣味性。譬如简单的考个试，史莱姆娘通过自己的小史莱姆分身抄别人的答案、恶魔用探测术找答案、精通巫术之人更是直接通灵做题，可以说除了好好复习以外剩下都干了。

另外“闪光日常”的叫法并非空穴来风，主人公的“不良蜥蜴男”直率热血的性格也让他成为了触发事件的好手，不过放得开也使他成了不同种族女孩间的香饽饽，这个对女孩比较木讷的老哥，却总能引发女孩脸红心跳的可爱一面，继而闪光弹频发，如果对剧情比较甜的作品有兴趣，这部漫画简直如同直接掰开嘴架上漏斗疯狂灌砂糖一样，甜到令人感动。



文 仲夏 美编 01



如果你是女人，也好 从库巴公主聊聊娘化题材

若是最近有在网上关注各方游戏媒体的读者们，都会知道这么一个新晋网红的名字——库巴公主（クッパ姫，Princess Bowser/Bowsette）。他不是什么火热新作的角色，而是陪伴大家已久的“《超级马力欧》系列”大 Boss 库巴（汉译：酷霸王）的娘化角色。虽然只是个玩家间想象的产物，但一经面世便迅速占据国内外玩家们的各类社交软件。尤其是推特，一时间各式各样的库巴公主扑面而来，并迅速成为推特关键字，还因为相关推文过多而被认定为“日常词汇”。而在知名的画师交流网站 Pixiv 上，仅首周便涌现了超过 6000 张库巴公主的相关作品。

不过虽然变成了女儿身，但库巴背上的绿色龟壳、四肢上的柳钉圈和脑袋左右的巨大双角等外形特征都得到了保留，还穿上了类似婚纱款式的公主装。再加上金发、犬牙以及那无法让人忽视的丰满身材，与玩家平日接触的那个库巴国王形成了极为强烈的反差，但是反差之下却又不乏库巴本人的经典元素在内。谁也想不到，任天堂旗下的童趣角色竟会变成如此一位惹火女郎，由原来深入人心的角色变成了这样一个陌生而又熟悉的样子，着实令人大跌眼镜。不过虽然乱来，但也让人不由得感叹一声：诶呦，还不错哦。

这期的特企就让我们来聊聊库巴公主和由其引申出“娘化”题材，再来看看主机游戏中有什么有趣的“娘化”角色。

再熟悉不过的BOSS

作为历史上出场次数最多、辨识度最高的反派，库巴在 2012 年一举夺下吉尼斯世界纪录中“最伟大反派”的头衔，大家对他想必也非常熟悉了。作为取代大金刚而诞生的第二个敌人首领，库巴在“《马力欧》系列”中兢兢业业，一次又一次的绑架公主并尝试推翻蘑菇王国，然后一次又一次的让主角马力欧把公主救走，与马力欧可以说是游戏史上数一数二的欢喜冤家了。他个性粗暴又傲慢，尖牙利爪的样子仿佛时时都在威胁着别人，强壮的四肢标志着其力量系的设定。在《超级马力欧赛车》中，他庞大的身躯挤在一个小小的卡丁车上，憨厚的身姿惹人喜爱。而他的名字则来源于一道常见的韩国菜式——泡饭 (Gukbap)，不过在创作之初除了泡饭外还有肉脍 (yughoe) 和石锅拌饭 (bibimbab) 共三种选择，而最后制作组采用了第一种方案并改成更利于日语发音的 Koopa（クッパ）。





但就如同在《哆啦 A 梦》中的胖虎和大雄一般，没有谁是永远的敌人。在历经系列几十年的发展后，库巴的形象也逐渐变得丰满和立体，不再拘泥于单纯的“恶人”。虽然平时以绑架公主为业，但他也是一位爱戴部下的国王，也更是一位值得尊敬的父亲，与马力欧以及其兄路易间也变得更近似于“亦敌亦友”的模糊关系。在 1996 年的《超级马力欧 RPG》中库巴首次与马力欧一行联手对抗新敌人，在之后的系列作品中他们也时不时的进行合作。

除此之外库巴还有独生子库巴二世作为惟一指定继承人，母亲的真实身分不祥，但有种说法是库巴总是绑架桃花公主只是为了给孩子找一个母亲。而除了库巴二世外还有库巴七子，在早期设定中为“库巴的七个孩子”，于《超级马力欧兄弟 3》中登场并分别担任第一至第七世界的 BOSS。但后来宫本茂出面亲自解释：“库巴只有库巴二世一个孩子，库巴七子更类似于手下”。而在另一个“库巴二世的亲生母亲究竟是谁？”的敏感问题上，任天堂也是闭口不谈，成为了玩家间茶余饭后的一大谈资。



突如其来的“库巴公主”



其实事情的起因非常简单，任天堂在 9 月 14 日的直面会上公布了一款 NS 移植作《新超级马力欧兄弟 U 豪华版》，收录了《新超级马力欧兄弟 U》和《新超级路易吉 U》两作，还会有追加的内容。但是我们要说的重点并不在游戏内容上，与游戏同时公布的还有一小段实机视屏，其中奇诺比奥队长的妹妹奇诺比珂戴上了一个名为“超级王冠（ス - パ - クラウン）”的道具，可以使其变身为桃花公主并获得新能力。但正可谓无心插柳柳成荫，这个不起眼的设定在网友们的奇思妙想下迅速升温：如果这个超级王冠戴在别人头上呢，比如库巴？

在《超级马力欧 奥德赛》的结局中，马力欧和库巴两人同时向桃花公主求婚，但双双被拒，故事也就此拉下帷幕。但推特网友 haniwa 却在超级王冠的启发下，创作了右图的四格随笔漫画，被桃花公主拒绝后的库巴竟戴上了皇冠化身成一位前凸后翘的美女，与主角马力欧携手迈向新生活，失意的两人就这么走到了一起。虽然早在此事之前就已经有同人作家创作出了库巴公主这个概念，但以这个四格漫画为导火索，海内外的网络上以不可思议的速度卷起了一轮娘化热潮，目前 haniwa 的推特粉丝人数与之前相比已经暴涨了 100 倍。

有趣的是就在库巴公主的火热后，有细心的网友在早先发售的《超级马力欧 奥德赛》设定集的短篇漫画中发现了些许端倪。漫画中库巴把自己的帽子丢到了桃花公主头上，并与之合体成为了“库巴 · 桃花（クッパピ - チ）”，和后来“超级皇冠”的设定有着某种异曲同工之妙，让不少玩家惊呼还是你任天堂会玩。



水涨船高的“公主”们

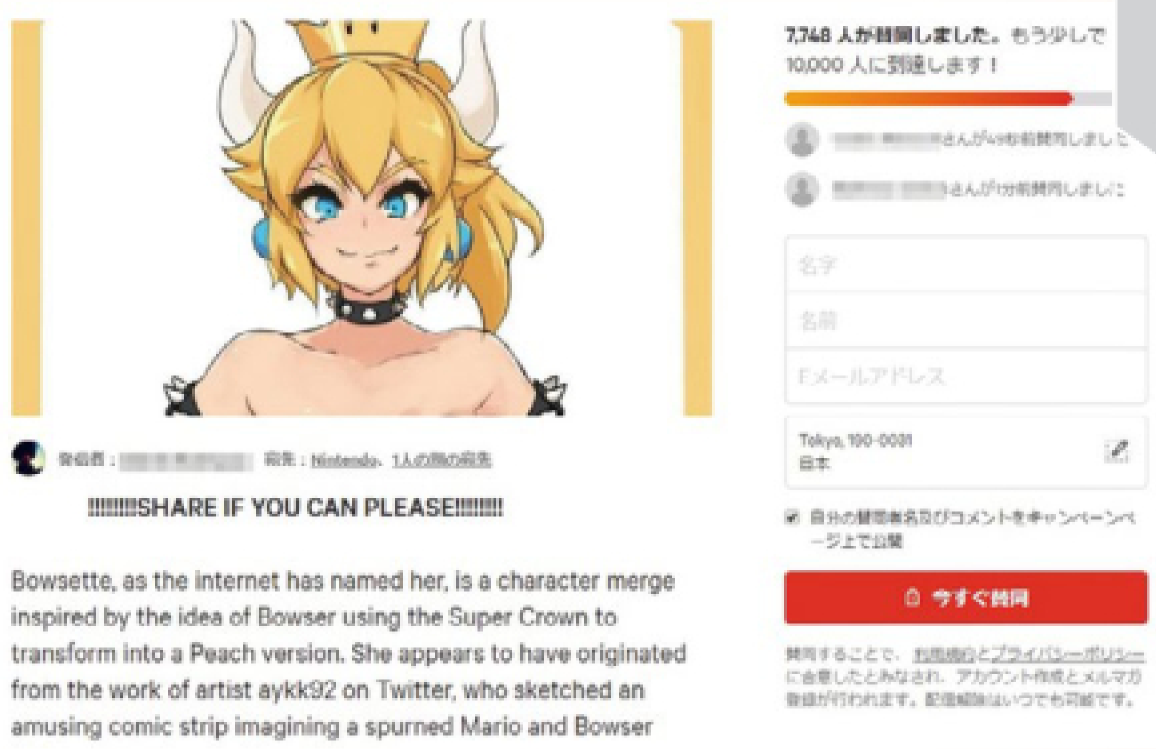
在库巴公主“出道”后，任天堂股价当即暴涨，其涨幅甚至超过了之前直面会后的股价。

而参与创作的画家和 COSER 也越来越多，同人画师们还专门组织了名为“皇冠计划”的交流活动，专门研究库巴公主的相关作品。除了画作外，还有游戏 MOD、仿制的 Amibo 等各种衍生作品层出不穷。

甚至还有外国有网友为了库巴公主，特地在请愿网站 change.org 上发起了联名投票，希望任天堂可以承认库巴公主这个角色，并将她加入到接下来在 12 月发售的《任天堂明星大乱斗 特别版》中。即便不是可操纵角色也罢，至少让玩家能在成就中看到与库巴公主的有关描述。他们认为库巴公主已经被网络上大量人所认同，官方承认后更易于让感兴趣的作家进行二次创作。联名投票最早的目标人数为 7500 人，但截止至 10 月 1 日已有超过 12000 人参与，大幅超过预期人数。同时还有其他二十来个关于库巴公主的投票。但也有人对此持有完全相反的意见，并发起了“反对库巴公主正式化”的联名投票，希望任天堂能拒绝这种“无理要求”。反对的人认为，这种“愚蠢的行为”可能让任天堂限制民间对于库巴公主相关的二次创作，害得其他同人作家都无法在公共平台上自由分享自己创作的作品。

日本律师齐藤理央表示，库巴公主与库巴和桃花公主两个角色间的外形、表情都完全不同，不太可能构成侵权，但金发碧眼和部分服饰配件则有可能构成侵权。而任天堂官方目前仍未对库巴公主发表正式言论，并表示“不予置评”。从任天堂以往对待类似事件的态度来看，它们会正式承认库巴公主并将其加入游戏的可能性非常低。

而且头号大反派库巴都娘化成了公主了，天马行空的创作者们又怎会放过任天堂旗下的诸多经典形象？嘘嘘鬼、酷栗宝、食人花，就连经典的绿色水管也难逃一劫。戴上这个王冠大家都是公主，一时之间任天堂各大角色纷纷娘化，不了解的人搞不好还以为任天堂要扩大规模，营造对抗“迪士尼公主”的“任天堂公主”（笑）。随后这股热潮愈演愈烈，并突破任天堂这个圈子蔓延至其他作品的经典反派。热潮之下，弗利沙、灭霸等各领域的经典男性反派也都纷纷遭殃。但是即便库巴公主火红了半边天，其他相关的娘化角色层出不穷，作为事件起点的奇诺比珂和桃花公主却鲜少有人关注。以至于有人提出了“我们是不是该回头关爱下奇诺比珂？”的问题，这反客为主的发展让人有点哭笑不得。



▲投票页面

广义上的“娘化”

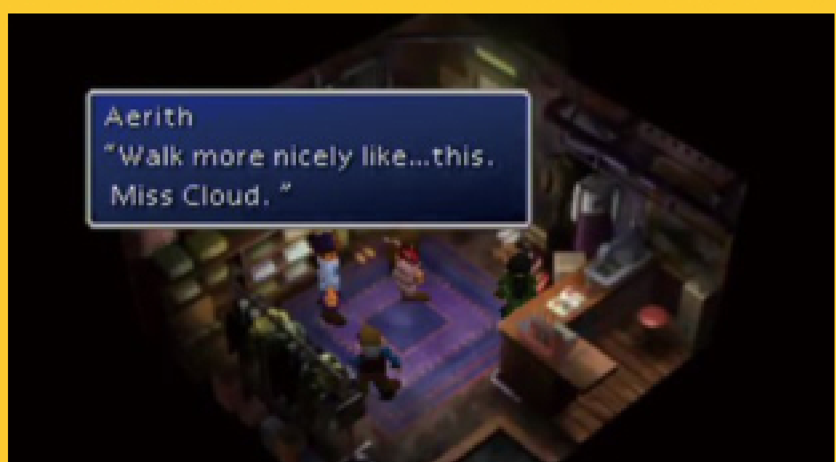

▶脱下舰装，换上常服的舰娘。

◀大破下的苍龙。

不说不知道一说吓一跳，“娘化”二字中也大有乾坤。根据具体情况的不同，“娘化”也被分为好几个领域，大体上分为三类，本文所提及的性别转换只是其中一类，下面就来详细讲解一下。

①生理上为男性但是转变成女性，这类叫性别转换。有的是在本来在作品里就是男性，有的则是在历史 / 神话中本是男性但是被转变成女性，比如刚发售不久的《无双大蛇 3》中的三藏法师。唐三藏这个人物对于中国玩家而言可以说是再熟悉不过了，作为四大名之一《西游记》的核心人物，其的形象早已深入人心。但是光荣却反其道而行，设计出了一个有如中东舞女般的形象，可以利用水袖攻击敌人。当然还有些更为特殊的，同时拥有男性和女性两种性别特征的角色。这一类严格来说已经不算性别转换类了，毕竟并没有“转换”而是“并存”，所以在此暂且不多做讨论。

②生理上为男性，但却穿上了女性服装，这类叫女装。在日本这类角色被称为“男の子”，



▲ Miss Cloud。

既是我们俗称的“伪娘”。与第一类不同，其实际性别仍然为男性，但是外貌、服饰以及行为动作与第一类同样偏向于女性。比如《最终幻想VII》中主角克劳德就曾为了潜入而不得不穿上女装，为了不暴露身分专门打点了下自己，从爱丽丝及蒂法的评价来看貌似还不错。遗憾的是碍于当初 PS 平台的机能所限，我们只能看到方块状的角色模型，无法窥伺到更多的细节。但是，在不知道究竟什么时候能够玩上《最终幻想 7 重制版》中，官方承诺会保留经典的女装剧情，让玩家一睹高清版本下克劳德小姐的风采。

③本来是非生物但是转变成类似人类女性的姿态，这类叫拟人娘化。在前几年以《舰队收藏》为首，在网络上也是刮起了一阵不输于现今库巴公主的“拟人化”浪潮。动物、军舰、城堡、铁塔、成语不一而足，只有你想不到没有做不到。这类角色一般会在各方面带有原型的各种特征，服饰、武器亦或是性格，以凸显其和原型之间的联系。还是以《舰队收藏》为例，舰娘们会装备有作为的武器“舰装”，战舰类是多门大口径的火炮，空母类则是形态各异的飞行甲板等等，而且最令人称道的是角色立绘中也藏有不少值得考究的部分。在二航战的正规空母苍龙的大破立绘中，我们可以看到其右手侧的飞行甲板上有三处冒烟的地方，而这正是历史上苍龙在中途岛战役时甲板中弹的三个位置。这种小细节不仅吸引了为美少女而来的玩家，更吸引了相当一部分军武、历史爱好者，让《舰队收藏》得以从无数拟人化作品中杀出重围。而脱下舰装后的舰娘们反倒与一般女性角色无异，不说都不一定知道是舰船的拟人化角色，更从侧面体现出“角色原型”的重要性。

虽然因为受众中的男性更多，所以显得“由男变女”的角色比“由女变男”的角色要来的多，实际上由女 / 物变男的作品也相当多，并深受各方女性们的喜爱。比如将日本刀拟人化成帅气男士的日本网页游戏《刀剑乱舞》，除了造就了角色本身的火热外还引领了一波日本刀热潮。例行在东京富士美术馆举办的日本刀展览，更是在其带动使下来访人数至少翻了 2 至 3 倍（且多为女性），吓了工作人员们一大跳。而此后的京都国立博物馆更是直接把《刀剑乱舞》的标题和展览的标题放在一起以吸引游客，其影响力可见一斑。

没有对比就 没有伤害



▲仔细想想这种性转方式还真是敷衍。

要问娘化这个设定因为什么而吸引人，那答案一定是“对比与反差”。

以性别转换为例，由男性转换成女性后的角色，大多都拥有“长发”、“苗条”、“前凸后翘”等特点，为的就是彰显出原来所不具备的女性气质，和原来五大三粗的大汉们形成鲜明的对比。有的角色还会继续使用原来男性化的说话方式，以此来不停地向玩家强调“这个角色本来是男人”。这一做法不仅限于性别转换类角色中，在女装类型角色上也多有运用。

本次的库巴公主就是个绝佳的例子，虽然在人物设定上被进行了大幅度的修改，但是库巴的经典元素却依旧健在。除了前文所提及的外貌特征和服饰外，粗鲁、大大咧咧的行为方式也得到相当程度的还原。即便是对本次库巴公主事件毫不知情，但对“《超级马力欧》系列”稍有了解的人在看到这个形象后，恐怕都会不由自主的产生：“这个是不是有点像某个水管工系列游戏的大 BOSS？”的感想，然后在得到肯定的答案后大吃一惊。虽然内心知道其本体是个乌龟壮汉，但却不自觉的对眼前这个体态丰腴的女子抱有好感，这一来一往的矛盾就是库巴公主成功的秘诀所在。若无视角色本来的特点只是一味的娘化，那创作出来的也只是与原角色相去甚远的“另一个角色”罢了，无法让看到的人产生共鸣。

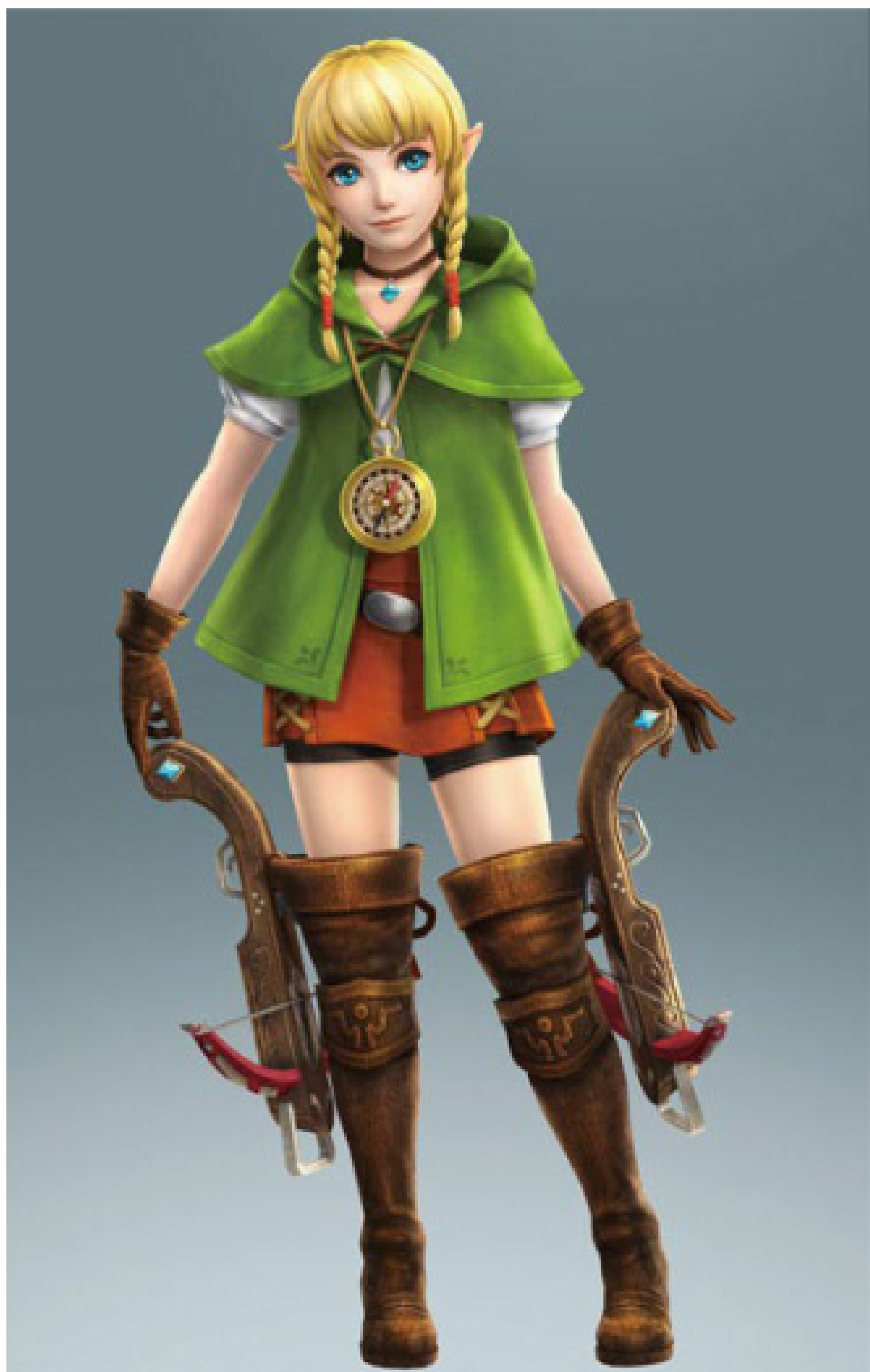
由此就不得不提一下知名漫画家高桥留美子的代表作之一、性别转换题材经典漫画——《乱马 1/2》了。主角早乙女乱马，因小时随父亲修行时不慎掉入咒泉乡的女溺泉，浇到冷水会变成可爱女孩，相反浇上热水会变

回男儿身，这个胡来的设定时至今日都令人眼前一亮。而高桥留美子则以此为重点大书特书，一出又一出的喜剧就此诞生。乱马虽然可以在两性间频繁切换，但在不同性别下却也各有特色，只是这个特色不一定直接反映在他（她）本人的身上。因为即使“变性”前后乱马本人的为人处世没有发生变化，但其周围的人却都会因为他（她）的改变而被卷入不同的事件。比如一个男反派本来是在追杀男乱马，等回过头却又阴差阳错的迷上了女乱马，算是本作的经典桥段之一。不会有“我变了性但我周围什么事都没有发生”的情况，代表性别转换前后还是有相当的差异的。《乱马 1/2》可能不一定是性别转换这个领域的创始人，但其设定和剧情展开为之后其他相同题材的作品做出了一个很好的典范。

就如同有的人总是会幻想在未知的大陆上进行冒险，人们总是期待种种非日常事件来给自己单调乏味的生活加点乐子，娘化亦是如此。而精明的创作者们自然不会放过这么一个香饽饽，带有性别转换设定的全新角色，可以在登场时就带有不同于他人的人物设定，更易给读者留下深刻印象。而原有的男性角色在性别转换后，也可以在其基础上继续挖掘更多不为人知的“别样魅力”，深化其角色塑造。或许会有不少人对这种行为产生反感，毕竟自己喜欢的角色或事物被人以完全相反的方向重新设计，感到气愤也在所难免。但假若创作出来的新角色，可以在不失原角色的神髓的基础上，表现出与以往不同的别样魅力，又何乐而不为呢？

角色盘点

说了这么多，自然少不了相关题材的角色盘点。但是要列举“娘化”整个大范围内的角色未免太过宽泛，虽然有不少很有趣的角色和桥段，但碍于篇幅也只能在此忍痛割爱了。所以在这里我们仅列出几位与库巴公主一样的性别转换类型的角色，他们有的是曾经活在设定中的“幻之角色”，有的是官方恶搞的产物。就让我们一起来看看，在主机游戏圈中有哪些比较有意思的，惨遭官方毒手的“硬汉”。







林克尔　角色原型：林克
出处：《塞尔达无双 海拉鲁全明星 豪华版》

首当其冲的当然是同属任天堂旗下，大名鼎鼎的海拉鲁勇者——林克的性转角色林克尔。林克尔最早出现在 Wii U 平台《塞尔达无双》的官方设定集中，设定上为“林克的妹妹”、“女版林克”，但是因为种种原因未能出现在游戏中，成为一纸废稿。设定一经放出玩家纷纷大呼可惜，其本身也变成了活在设定中的“幻之角色”。但在一年多后发售的加强版《塞尔达无双 海拉鲁全明星 豪华版》中，林克尔终于得以和玩家们在正式版中见面。

外貌上林克尔沿袭了林克的绝大部分设定，海拉鲁人的金发和尖耳自不用说，经典的绿色勇者服也得到了一定程度上的还原。只是原来尖帽变为了和外套一体式的兜帽，鞋子换成了更显女性高挑的长筒靴。惯用武器也不再是之前的大师剑和海利亚盾牌，而是双十字弓，不用时放在长筒靴的两侧，造型取材自 Wii 平台上的射击游戏《林克的十字弓训练》。战斗动作上林克尔除了使用十字弓射击外还有大量踢击，是个实打实的轻巧型角色。不过与我们那奉承“沉默是金”的林克一样，林克尔也同样没有对话配音，真希望官方不要在这种地方还原角色特点。

在林克尔的单人故事中，熟睡中的林克尔听到了村民们谈论海拉鲁城被怪物所袭击。坚信自己就是勇者的她，拿上奶奶给她的罗盘，踏上了前往城堡的道路。但即便有地图有罗盘，林克尔还是频频迷路并走向与城堡完全相反的方向，是个不得了的路痴。虽然在盖侬被林克一行击败后才姗姗来迟，但也算是在再犯的怪物大军手下拯救了一把海拉鲁城，不枉勇者之名。

而“《塞尔达传说》系列”制作人青沼英二坦言，在之后的系列游戏中会积极的考虑让林克尔这个角色登场，或许我们还可以在之后的游戏中再见到这位海拉鲁女勇者。

将这个角色称之为性转角色其实并不准确，因为说到底她不过也是移植版中新增的性别系统下的产物，理论上和男性主角为同一人且无冲突关系。但久而久之，作为一个与男主角相对的角色却也发酵出属于她自己的别样魅力，哈姆子这个名字就是最好的佐证。哈姆子这个名字最早来自于当初游戏宣传图中的默认名“主人 公子（あまと きみこ）”，拆开重组后略作平假名“ハム子”，读作“哈姆子”（而男性主角因为刘海遮住一只眼睛的形象酷似日本经典漫画《鬼太郎》的主角，被玩家们戏称为“鬼太郎”）。与在漫画版 / 动画版中有理凑 / 结城理两个官方名字的男性主角不同，哈姆子在很长一段时间内都没有自己的官方名字。虽然在后来的舞台剧中好歹算是得到了一个“汐见琴音”的名字，但玩家显然还是更喜欢用哈姆子这个爱称。

在外形上哈姆子与男性主角在细微之处有着不少差别。除了换上了标准的女式制服外，头发由蓝色短发变为栗色马尾，瞳孔也由灰色变为淡红色，标志性的耳机则做出保留并换成更适合女性的红色款。而根据玩家所选择的性别，游戏剧情中的不少地方也会随之发生改动，比如恋爱对象和天鹅绒房间中的助手会从女性变为男性、初始人格面具俄耳甫斯则会由男性变为女性等，同样一个桥段男女性主角却可能有不一样的反应，种种细节之处尽显制作组的用心。

然而即便如此，除了上文提及的舞台剧外，玩家都难以在“《女神异闻录》系列”的各种衍生作品中看到哈姆子的身影。而正统作品中的最早两作姑且不论，在本作之后同样是携带版的《女神异闻录 4 黄金版》和系列最新正统作《女神异闻录 5》都没有再开放性别选择功能。种种动作都让人感觉官方有意雪藏这个角色，但仍无法阻挡粉丝对这个角色的喜爱之情。在系列最新作《女神异闻录 Q2 新影院迷宫》中，哈姆子作为一大卖点总算是正式加入到游戏中，圆了系列粉丝多年以来的愿望。从宣传片上看哈姆子的登场貌似藏有不少的谜团，令人期待她在剧情中和男性主角的相见。





□与男性主角几乎一样的“爆头”动作和特写。



▶哈姆子在《女神异闻录 Q2》中的三头身形象。

哈姆子

角色原型：有理凑 / 结城理
出处：《女神异闻录 3 携带版》



高妮子

角色原型：高尼茨
出处：《SNK VS Capcom SVC CHAOS》

既然说到高妮子，就必须先提一下来自卡普空旗下作品《恶魔战士》的人气角色“黑暗贵公子”迪米特里了。在 2003 年推出的联动格斗游戏《SNK VS Capcom SVC CHAOS》中，迪米特里自然不会缺席，其超杀技“午夜狂欢（Midnight Bliss）”可以吸收女性的精气。但是万一对象不是女性怎么办？那么只要将其变成女性不就好了吗！这个技能就这么应运而生了，会将非女性化角色变为女性角色，并再对其造成伤害，随后角色变回原形。

但纵使只有超杀期间短短的几秒，高尼茨的娘化角色却仍旧凭借甜美的外表在无数的受害者中脱颖而出，意外的在同人圈内收获了一大批粉丝。在“《Mugen》”中也被选为正选角色，并有 Goeniko、Schlussel、Wind 等多个形象。虽然高妮子本身从未在“《KOF》系列”中登场，但在最近的手机游戏《拳皇 98 终极之战 OL》内成为了可抽选的正式角色，能力上沿袭了高尼茨的暴风之力。服饰上基本照搬高尼茨身上的神父装，款式和



▲在手游中的高妮子，有长裤。



◀部分“午夜狂欢”效果下的角色，仔细看能发现有不少奇怪的东西混在里面。

颜色都没有发生变动，只是在头顶戴上了额外的修女帽。但是在《Mugen》中高妮子有不少形象是不穿长裤的，如 Wind-mc，只不过这部分高妮子的招式也大多比较诡异。

值得一提的是，罪魁祸首“午夜狂欢”的作用范围相当的广。可以把包括迪米特里自己在内的硬汉们都变成萌妹，本就是女性的角色在中招后还会换一身新衣，每个人都有独立的新形象。而且除了正常男女性人类外，诸如“《合金弹头》系列”的火星章鱼和“《洛克人》系列”的 ZERO（ZERO 中招后意外的像雪儿）这种明显的非人类也难逃一劫，可以说是有杀错没放过。今日我是萌妹，你也是萌妹。



麻衣·枣原为“《苍翼默示录》系列”的衍生漫画《苍翼默示录 Remix Heart》（以下简称《RH》）和《苍翼默示录 Variable Heart》（以下简称《VH》）的主角，而后在 2016 年 10 月作为额外 DLC 角色加入到游戏《苍翼默示录 神观之梦》中，形象取自《VH》。但麻衣相对其他角色来的要特殊一点，因为其明面上说是娘化角色，但是在故事一开始便以女性的身分出现在读者/玩家的视野中，并没有以男性的姿态出现过，可以说是“画女硬说男”的典型案例。以回忆场景中的出现黑色剪影推断，麻衣在男性时也是长发马尾加两根“触角”状呆毛。女性下的战斗装扮则是简单粗暴的露背漏腋装，其暴露程度加上曼妙的身材让人难以想象这原来是个男人。

麻衣原名为叶月升，为十二宗家之一“叶月”家的嫡长子，也是叶月家指定的继承人。但是在和自家仓库中的迷之魔导书融合后变成了女儿身，失去了家族的继承权，但也因此获得了“超味觉”的能力。失去了继承权后沦为弃子的麻衣曾一度陷入迷茫，失去了前进的方向，但好在还有士官学校内同学们的陪伴，在与她们的相处中麻衣逐渐习惯了自己的新身体并想通了，还察觉到了自己的恋爱之情（对象为男）。在《RH》的最后，为了保护自己的同伴麻衣甘愿放弃重新变回男儿身的机会，最终击败敌人并以女儿身继续生活。在《苍翼默示录 神观之梦》故事模式中，麻衣为帮助自己的同学兼好友诺艾尔挺身而出，但败于哈扎马之手。



■从这个手办能比较直观的看到人物侧面以及背面（笑）。

但一码归一码，在《苍翼默示录》与韩国网络游戏《LOST SAGA》的一次联动中，哈扎马本人也难逃被娘化的命运。





▶天道好轮回，哈扎马你也有今天。

麻衣·枣

角色原型：叶月升
出处：《苍翼默示录》系列

某日清晨，起床后的魔族们发现在不明原因的影响下，每个人都发生了不同程度的“异变”。艾特娜从红色变成“根本就是格斗游戏中的 2P 角色”的蓝色，普利尼头上长出了头发等等。而我们的魔王自然也不能免俗，直接变成了一位窈窕淑女，其曼妙的身材甚至招致了艾特娜和芙蓉嫉妒。但即便如此，魔王该做的工作还是要做的。在发现有个名叫兰斯的偶像在人气上居然压过了自己后，拉哈尔决定前去教训这个“不法之徒”。之后主角一行成功击败兰斯及她手下的工作人员，但是原定要举办的偶像 LIVE 可不能泡汤，就在这时魔王大人决定亲自上阵，一展歌喉。虽然 LIVE 结束后拉哈尔就变回了原状，但其歌喉却在恶魔中受到了意外的好评，“突然闯入的传奇歌姬”的美名就此在魔界中远扬。但这段剧情其实是有两个结局的，在另一个结局中主角一行输给兰斯手下的工作人员，拉哈尔酱本人为了保全伙伴只能加入她们的事务所并出道成为偶像。谁知一位顶级偶像就此诞生，还专门发行了泳装写真。

服饰上拉哈尔原来的七分裤变成了能够遮住脚踝的长裤，鞋子也变为了皮鞋。而变为女性后自然也不可能再像原来那样赤裸上身，所以追加了一件分体式泳装（或者说是内衣），除此之外红色的围巾和头上标志性的触角都得到了保留。而且本来仅有 134cm 高的拉哈尔，在变为女性后包括身高在内的各方面都迅速成长，当初在游戏发售前的杂志宣传上甚至还有“历代角色最大的胸部”字样的相关宣传，不得不说日本一非常懂得玩家们想要看什么。虽然拉哈尔本来就在人气投票中排名前列，但即便娘化后也仍旧在“魔界 NO.1 女主角 决定战”中以大比分夺下优胜（同期投票中艾特娜和芙蓉分列第三和第四名）。看来无论是什么模样，我们的魔王拉哈尔（酱）都有很多的追随者。




■魔王大人的泳装写真。十分的热卖。

拉哈尔酱 角色原型：拉哈尔
出处：《魔界战记 D2》

结语

可以说“娘化”这一设定在经过一批又一批作者的创作后，影响力越来越大甚至已经逐渐变为一种特殊的社会现象。在推特及 Pixiv 等网站，相关题材的作品数不胜数，各种类型的应有尽有。而除了网友们自娱自乐的创作外，各界厂商也纷纷推出自家的官方娘化角色，以推广自家产业并拉近自己与消费者间的距离，其中尤以日本厂家为最。在各式作品中类似的角色也是越来越多，仿佛没个娘化角色都不好意思出来和别人打招呼。

只是龙肉也有吃腻的一天，在这个信息大爆炸的时代下类似的角色如泉涌一般越来越多，大多比较敷衍且没有亮眼的特色。久而久之，大家对“娘化”这个大题材下的角色逐渐变得见怪不怪，甚至还有些审美疲劳。只是随意画个女角色出来，然后在其人物介绍的性别一栏上写个“男”实在是没有意思。而此时正是考验各位创作者功力的时候了，是去挖掘一个足以吸引大众眼球的东西来娘化呢？还是另寻蹊径在“娘化”这个题材上附加进一步的设定呢？让我们期待下一个“库巴公主”会以什么样的方式出现在我们的面前吧。



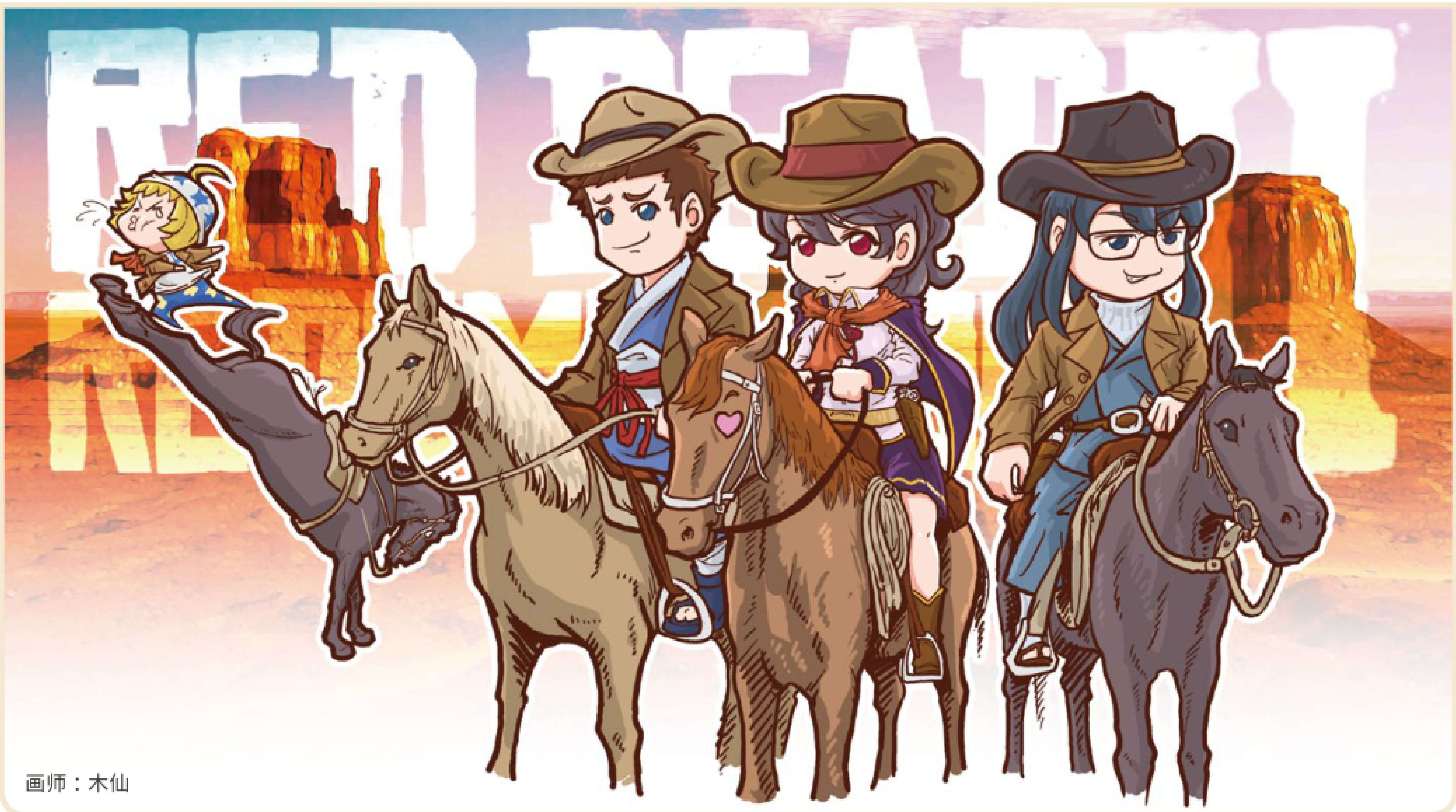
UCG
全体小编们
欢迎您到读编往来做客

读编往来

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/UCGUCG
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email：ucg@ucg.cn
邮编：730000

读编往来
通讯地址



画师：木仙

★早在去年就被很多人视为2018年年度游戏的《荒野大救赎Ⅱ》现已推出，编辑部如今已是一派西部风光。不过和《GTA5》不一样的是，“二表哥”称不上完美，还有一些显而易见的瑕疵。当然所谓的瑕疵，放到广阔无垠的西部和数百小时的时间内，也会淡化得不留痕迹了。相信大家现在都已经玩上了，不知各位对本作有什么样的评价呢？

★《荒野大救赎Ⅱ》同样也是一个极度需要攻略的游戏。由于时间关系，本期我们未能献上攻略，下期将会为大家献上详细攻略。当然，以游戏丰富的要素而言，一本UCG就算全做相关内容也是不可能的，因此UCG还会为大家制作《荒野大救赎 终极档案》，内含1、2两作完全攻略，以及各种文化内容，详情请见封底。

★利用本期前言的机会，这里要向各位玩家道个歉。原因是452期杂志上出现了一个匪夷所思的错误——《刺客信条 奥德赛》攻略中，所有的“菲”字被替换为了日语的“フィ-”。经查明，这是交印时由制版人员的误操作所造成的。虽然这个错误不影响大家使用攻略，但肯定会影响读者的阅读体验，在此向各位致歉。我们已经为此修改了交印流程，希望能够杜绝此类事情的发生。

Email 手巾高虎：感觉最近这一两年，开放世界的游戏出现了好多，以前我是无脑喜欢开放世界游戏的，只要是开放世界就不管其他什么的去玩，来者不拒。如今自己已经对开放世界感到些许疲惫了，游戏的内容足够丰富我才会考虑去玩。想问一下编编们对如今开放世界游戏快速增加的现象有什么看法，谢谢。

余烬：如果将开放世界定义为那种能够在一张很大的地图中自由行动的话，那么其实这种模式在很早之前就有了。不过是由于技术力的进步让地图越来越真实，且可互动的要素越来越多。所以近几年开放世界游戏并不是量的增加而是质的改变，以至于这种改变让它成为了一种业界内有实力的象征，当然这种象征性近几年也在逐渐变弱。当游戏的发展进入一种瓶颈，新的玩法和类型无法在短时间内出现时，对现有玩法和类型的整合便成为了商业化的流程之一。而整合的内容越多，游戏的体量就会越大，弄一个开放世界来容纳也就在情理之中了。当然，造成这种现象的原因不仅仅在于游戏厂商，玩家对于游戏的要求越来越高，特别是对于3A游戏的标准越来越高，才会让整个业界有着这样的风气。如果大家都将有个性有思想的独立游戏作为业界最高标准，那么这种开放世界游戏也不会成为当今的主流。总的来说，只要游戏还是商品，这种现象短时间内很难避免。

编辑部 游戏风向标

荒野大镖客Ⅱ | 8 人

三日月 六等星 稀饭 梦叶 余烬 果汁 三味线 纱迦

乡下牛仔入县城，圣丹尼斯满街人。
纵马街头入红尘，没跑几步撞到人。
转头摆缰就想跑，无奈撞车马死早！
慌不择路进沼泽，跑到体能升满格。
无奈警察弹无数，狂奔十里跑不吐！
铤而走险水里游，最终丧命鳄鱼口……

———一在游戏中稀饭第一次进圣丹斯城，想要把完美的动物尸体卖给商人做服装，结果就遭遇了无比悲惨的意外，最终导致角色死了扣钱，完美的动物尸体也搞丢了，气得他当场就念了六句诗！

我的英雄学院 唯我正义 | 4 人

北山杉 梦叶 余烬 三味线

果然天下武功，唯快不破！

——被饭田天哉虐得生活不能自理的北山杉无奈地说道。

银河联军 阿特拉斯之战 | 3 人

余烬 沐枫 仲夏

这些在太空和星球上随处可见的流亡者，真的是在“流亡”吗？

——频繁被流亡者超时空陷阱捕捉到的余烬只能通过吐槽来表达自己的不满。

哭泣之星 | 3 人

三味线 仲夏 宇宙人

虐妹可不是什么好习惯，虐妹妹（伪）更不是。

——看到《哭泣之星》里全程哭到尾的女主角，三味线也假惺惺地流下了几滴愉悦的泪水。

克苏鲁的呼唤 | 3 人

秋沙雨 三日月 水无月

克总的呼唤？深渊的絮语？抱歉我什么也听不到。

——由于太害怕就干脆不戴耳机玩游戏的秋沙雨表示不可名状之物什么的毫无威胁。

乐高 DC 超级反派 | 3 人

三日月 秋沙雨 沐枫

我强烈建议以后华纳专注发展乐高 DC 宇宙，真人电影这种丢人东西还是放弃掉比较好。

——抛开乐高不说，《乐高 DC 超级反派》的主线剧情出乎意料的有趣，三日月甚至认为本作剧情比电影还要好。

灵魂能力Ⅵ | 3 人

纱迦 梦叶 稀饭

是什么限制了我的想象力。

——看到网络上各种神奇的《灵魂能力Ⅵ》自创角色截图，纱迦表示根本不知道他们是怎么做到的。

Email jtx10705：上个月刚入了“《传说》系列”的坑，回想起对“《传说》系列”的认识基本全靠秋沙雨的传说频道了。从原来对频道不感兴趣，到偶尔看上两眼，再到后来有所关注（我是不会告诉你们我是因为《TOZ》里史雷 × 米库里欧而感兴趣的⊙▽⊙），到现在开始疯狂翻旧杂志找有关“《传说》系列”的内容（好在《TOZ》、《TOB》攻略还有《TOZ》剧情分析那几期还在嚯哈哈哈哈（≧▽≦））

关于“《传说》系列”，我没记错的话明年一月《宵星传说 重制版》发售吧？（应该吧？应该吧？应该吧？），希望秋沙雨大大能介绍一下整个系列，翻了好多感觉大部分都是《TOZ》、《TOB》的情报，想对整个系列有个大概的认识，方便以后慢慢入坑，如果能出那就太感谢啦 Y(^_^)Y

最后一条，UCG20 周年杂志还没到吗？应该快了吧……

秋沙雨：这几年来《TOZ》和《TOB》这段时间入坑的玩家还真不少……系列回顾的话其实在 15 周年的时候就写过一篇（当时还没到 UCG 入职呢），时至今日妈妈船也出了好几部，期间还有一些移植、重制和手游之类的，要写的话也没什么问题，不过像系列回顾这类内容还是等到新作发售或者周年庆的时候会比较合适一些，或者是像以前一样在传说频道上开个小栏目来连载。《宵星传说 重制版》的话如果明年一月能腾出手来倒是能写一篇本作的回顾特企之类，毕竟跨平台的风波、剧场版动画、外传小说、外传漫画等内容不少，时至今日也仍然是一部人气之作。

纱迦：如果按自然时间来算的话，UCG 已经进入第 20 年了。不过我们将 20 周年这件事看作一个阶段，而不是一个时间点。至于说怎么回馈大家，作为中国游戏界硕果仅存的平媒，自然就是要出书了。之前的《怀旧玩家》便是 20 周年第一弹，上期封二我们又公布了《主机游戏二十年》这本书，接下来还会陆陆续续有一些产品，包括与一些厂商的合作等等，敬请期待！

Email QQ：最近首发了太多太多游戏，马上还有“大表哥”和《灵魂能力Ⅵ》限定版。我觉得首发游戏最大的问题在于接近半个月查不到完美攻略，希望 UCG 能在 VGtime 上更新最新的游戏攻略。比如上个月的《无双大蛇 3》，差不多玩了 40 小时还是没通关……当然如果害怕玩家“白嫖”，可以在订阅玩家里做专区。

纱迦：其实关于攻略的事情，UCG 和 VGtime 很早以前就协商过，最终还是决定分头制作。问题的关键不在于你所说的“白嫖”，而是制作方法。UCG 由于是 14 ~ 15 天一个周期，因此编辑通常的做法是用 10 天左右玩游戏，再用 2 ~ 3 天完成写作，最后用 1 天完成校对和改稿。这样的做法，能够最大程度地保证攻略的完整性和时效性，用一句话来形容就是“谋定而后动”。但是网络攻略的做法，往往是先开一个坑，然后作者边打边写，再根据网友的反馈和自己的发现对之前的攻略进行修改，也就是俗话说的“走一步看一步”。这两种做法可以说是完全不同，所以 VGtime 成立了自己的攻略组来制作攻略。至于说在订阅玩家里做专区，如今 UCG 也有自己的 APP，直接购买杂志的电子版不是更好吗？

Email 倪旻：想购买有《魔界战记 5》和《英雄传说 闪之轨迹Ⅲ》攻略的往期杂志，应该怎么购买啊？

Email 衍：杂志社的美编帅编们你们好啊，我是 UCG 的一个半大粉丝哦，我想问问杂志社去年的《尼尔 终极档案》还有存货吗，2017 年在杂志上看到，但那时候还没有入《尼尔》的坑，所以错过了没有购买，现在想买网上贩卖的店家价格都太高了，所以我想问问杂志社这类书籍还有没有存货。

纱迦：两位读者问的问题都差不多，这里就一起回复了。要想知道 UCG 是否还有某书的存货，其实只要访问官方淘宝店 http://shop.ucg.cn 就行了，有存货的书都在上面，没有的话就是不能买了。不过如果不限实体书的话，可以在 UCG APP 里购买电子版。电子版只要上架，理论上是无限的。当然，由于 UCG APP 推出时间较晚，一些比较老的书是没有的，像《游戏机实用技术》就只有 366 期之后的期数（含 366 期）。另外一些版权相关的书籍，如《吉尼斯》、《黑暗之魂》设定集等，由于 UCG 没有电子版的版权，因此没有电子版。不过总的来说 UCG 出品的书籍 90% 都有电子版了。

Email 某个角色（执着）：今年陆陆续续地在搬家，我家的 UCG 杂志要搬到新家去！杂志实在是太多太多！又重又需要地方摆放，很是不方便，重就不说了，关键是，我搬到新家还需要占领我的很多地方去摆放！UCG 这个你们得负责吧？快给点奖品或者补偿吧？我卧室几乎就都被你们占领了！！~~~~ 另外小伤感一下，我家周边的几家报刊亭已经逐渐的都在关门大吉了，都改行做烟酒小卖部的生意了！以后我买 UCG 只能在淘宝买了，很多年的购买习惯逐渐要改变了，虽然淘宝能够通过快递送到家，但是跑到报刊亭去买杂志一直是自己的习惯，看到买到的这种激动心情以后再也不会有了！纸媒在逐渐衰退，这很是让人难过！伤感！时代的进步虽然能带给我们更多的方便，但是很多快乐也带走了！

水无月：感谢您这么多年对我们的支持（荣誉读者奖状奉上），关于纸媒被唱衰这个问题无论在网络上还是现实里都时常有听到，许多人也对此持悲观态度，但是我个人始终认为，对于真正的阅读爱好者来说，实体书捧在手中翻阅时的那种充实的满足感仍然是电子书无法比拟的。装潢精美、内容详实严谨的实体书依然有着很高的收藏价值，所以我相信只要我们认真做好每一本书的内容，就能让更多人认识到实体书的价值，在未来的很长时间里实体书依然会陪伴我们左右。

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 3 元，满 28 元即可快递包邮！

淘宝动漫游书店 acgbook.com
官网在线购书频道 b.UCG.cn
UCG 口袋微店 vd.UCG.cn

Email 静静：我是一名将近不惑之年的老玩家，说实话我已经快一年多没有买贵刊的杂志了，但不代表我对贵刊不喜爱，作为一个支持贵刊快 20 年的读者，看着同行《电软》的停刊，也不由得为贵刊有些担心，只是这么多年下来，随着网络和信息化的发达，贵刊大部分内容都几乎是网上重复的新闻，实地采访也变得少了。作为一名读者，自费去日本看了 2 届 TGS，而本次让我再度购买杂志，是因为我想看看贵刊在 TGS 的报道上有什么精彩的地方，少了视频还是让我很失望，不过历年 TGS 特企的内容还是非常不错，是我觉得最精彩的地方，但是贵刊既然统计了，也应该对比一下往届精彩的内容，而且既然是报道，是不是给广大还未去过现场的读者科普下怎么参加 TGS，而不是让小编按照自己的兴趣来报道。

抄迦：首先感谢你的这么多年的支持。杂志和网络相比，时效性是远远不如的，因此杂志只能立足于做出自己的特色，像新闻方面杂志可以说是有天然的劣势，所以我建议你多关注一下杂志其他方面的内容。至于你说的如何参加 TGS，其实早在 TGS 2014 对应的《游戏机实用技术》总第 354・355 期中就有一篇特大号特企《东京游戏展及日本游完整攻略》。超过 30 页的篇幅，从办理日本签证开始说起，一步步指引玩家踏上日本国土、参加 TGS、玩转东京都！这篇特企至今仍是不少读者日本旅游的必读内容。由于篇幅巨大，不可能每年 TGS 都翻炒一遍，希望你能理解。

Email 昨日的星空：遇到一个自己喜欢的游戏，总想写点什么，但是自己又从来没写过，感觉有些词穷，所以想问下更专业的小编，写一个游戏简评应该从哪些方面分析入手，如何写更能表现出这个游戏在这方面有出色表现或是不足呢？

稻饭：就个人观点来看，如果对一件事情不熟悉，最好的接触方式就是用罗列来将其分解成一个个项目，逐个解决。

具体到游戏评论，我们可以试着先从大方向归纳需要评析的内容都有些什么，例如一个游戏可以简单分成"画面"、"玩法"、"声效"和"耐玩度"，把这四个项目写成四个纵列的开头，就可以开始在每一列里用尽量简单的词汇来罗列评判的点（优点缺点均可），下面给出一个简单的表格作为参考：

画面	玩法	声效	耐玩度
4K 画质	开放世界	专业配音	主线厚道
稳定 60 帧	剧情优秀	悠扬配乐	支线丰富
写实风格	众多支线	对话内容丰富	小游戏多
色调明亮	枪战射击	攻击声效爽快	有多人联机内容

有这个表格作为参考，我们就可以先针对每一个点写一个简单的评述，最好限定在一句不超过 20 字的话里，又或是把两三个相关的点放在一个长句子里。例如对于"4K 画质"和"稳定 60 帧"，我们可以给出这样的描述："本作有着 4K 画质输出与稳定的 60 帧流畅体验，充分发挥了强化版主机的性能优势，足以满足对画面要求最挑剔的玩家。"

在一个个创作这些句子的过程中，我们其实已经把一篇评论最主体的部分写了出来，剩下的内容就是用一些补充描述和转承来将它们拼接起来，如果发现句子当中对某些词汇的使用频率过高——这在新手当中是常见现象，最简单的处理方法就是用搜索引擎直接搜同义词和近义词，在不改变描述的情况下尽量保持阅读体验不单调呆板。

等我们把这些句子修整为一篇文章时，其实一个结构分明的简评就已经新鲜出炉了，将其作为文章通读一遍，必要时可以调整顺序和删减觉得重复的评论描述，将其逐渐细致打磨，我们也就通过这种方法，完成了一次游戏简评。随后我们就可以按照自己在游戏中最受触动的时刻，写一两段——不要太长，也不要太沉浸于情绪表达，不然这个表达评论者个性的地方就会变成了评论里的"糜点"，完成后再把这些内容整合进前面写好的简评当中，就可以避免整个评论陷入虽然全面但缺乏重点的状态。

最后，关于如何强调游戏的亮点和不足，不同评论者有不同的方法，光从笔者个人的习惯来讲，最好的处理方式是描述一个情景，例如强调画面真实，可以这样写："'你看的是啥电影？'当我在进行游戏时，不止一个路过的舍友问我这个问题，可见对于一般人来说，本作的画面已经是'几可乱真'了！"，这样的处理方法会显得比单纯的赞颂或是夸张的语言表达更有实感。

当然，写出了文章，并不等于我们就成为了一名合格的游戏评论家，关于如何评判一款游戏，还有非常非常多的技术细节能分享，不过鉴于这只是一封发在"读编往来"栏目的回信，就不适合再多说了，日后要是有机会，我们还是在杂志上再继续和大家讨论吧。

本期奖品



大奖：Xbox One《极限竞速 地平线4》游戏盘1张

问卷调查

一、你对本期杂志的攻略做何评价，是否有帮到你？

二、你对《主机游戏二十年》这本书有何评价？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2018 年 11 月 30 日，以发件日为准。

448 期奖品

《胡闹厨房 2》杯垫与文件夹组合 1 套（共 3 名）

阿鲁卡多殿下	907059054@qq.com
Sr_Wilde	1412011295@qq.com
foolish0079	foolish0079@163.com

电子邮件 UCG@UCG.cn

邮政信件 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮　　编 730000

小编寄语

<努力工作，用心玩！>

纱迦



★为了表达自己对《灵魂能力VI》的支持，入了XOne的数字豪华版、PS4的实体限定版，现在还差一份Steam版。由于工作关系接下来要沉浸于西部世界，Steam就先放放吧。这次实体限定版赠送的索非蒂亚模型质量不错，绝非邪神。这应该是近5年来个人最满意的一个限定版了。

★西班牙国家德比，巴萨5比1血洗皇马，让人想起当年穆里尼奥的那个5比0。虽然种种迹象表明今年的皇马就是要刻意摆烂，但烂成这样还是多少有些让人意外的。今年我最支持的俱乐部球队利物浦依然高歌猛进，希望在即将到来的圣诞赛期中他们还能有出色的表现。

★由于自己买的是XOne的美版，“二表哥”直到第二天中午才玩上。不过比较令我意外的是，体验一个晚上后大家的评价居然不是好评如潮。不管怎样，我已经预计要砸200小时在这个游戏里了。毕竟R星下一个游戏估计至少要3年后了。

本期个人签名

睡眠严重不足。



胜负师



【铂】《荒野大救赎 II》开了个头，游戏内容方面是很牛掰，朋友圈里也是满屏夸，不过我对于R星略显“笨拙”的祖传操作有些微词。好在游戏的单机部分就有200小时+，能坚持下去的话，相信总能适应的。

【金】在看一些UP主说影视的节目中，意外发现有两档节目的文案和剪辑有九成相似；还有一档节目的文案几乎全部摘自某影视公众号。乱象丛生啊！

【银】高层建筑闹老鼠真的挺让人头疼的，就算用上了防鼠网、捕鼠胶、捕鼠笼，目前也只抓到了一只，半夜偶尔还是能听到厨房的吱吱声，看来这会是场持久战。

【铜】父亲童年时生活的平静的小县城里发生了一起惨案：一个入赘的女婿因十年家庭矛盾，竟在一夜间杀死了妻子、小姨子和丈母娘，最后上吊自尽……据说有不少记者前往深挖，估计又会爆出一堆“原生家庭悲剧”之类的报道。但我首先想到的是一起生活的家人，竟会生出如此仇恨，实在让人扼腕。

本期个人签名

转生史莱姆、猪头少年、JOJO、哥杀、刀剑，十月番追了这几部。

宇宙人



☆《失落的龙约》深入玩下来觉得有点像《FF14》，特别是真龙试炼，阶段、跑位、伤害分摊、躲避、即死等等特色都有，简直就是《FF14》的手游版。不过肝度也是接近于MMORPG的，所以到底要不要再深入玩下去我还得考虑清楚，毕竟肝是有限的，钱包也是有限的。得趁截稿之后先把已经买了快两个月还在开头的《蜘蛛侠》搞定才行。

☆最近在社交软件上除了被“二表哥”刷屏之外，还被《SSSS.GRIDMAN》（的女主角们）刷屏了，导致我也出于好奇看看一探究竟，然后看过前两集之后果断加入了“追番”列表中了。不得不说这动画简直太懂男人心了（你说两个女主那些带有挑逗意味的镜头不是故意的？谁信），不过因为风格变化太大而且设定也有些不同，以至于我一时没办法跟小时候在TVB看的《电光超人》联系起来。记得当时TVB还播过两个版本，一个美版一个日版，不过具体情节已经忘得差不多了，只记得他们进去电脑空间打架的设定，还有美版的角色进入电脑前那句朗朗上口的沙雕台词

本期个人签名

增强能量！进入异度空间杀大虫！（第三句每集不同）

水无月



※自从家里开始养猫之后，感觉生活重心的很大一部分都转移到了猫身上，上班时要担心会不会在家里寂寞或者捣蛋，下班后第一时间回家喂食+清猫砂，饭量或者活动稍微少一点就要担心它是不是哪里不舒服，所幸正规猫舍出生的豹豹性格好脾气佳，亲人不怕生，一个星期没到就已经基本熟悉了家里的生活状态，甚至去宠物医院做入家体检都很乖巧不抗拒，所以如果大家想要养品种猫还是建议找正规的猫舍，性格好的幼猫能免去很多后顾之忧。

※虽然没有玩过1代，但为了能够跟上编辑部大家的游戏潮流，我也入了一份《荒野大救赎 II》的数字版，不过因为还有着各种攻略任务，这作我看来只能打完序章之后缓慢地佛系游玩了，先让我把《永恒的尽头 4K/HD》搞定再说……

※说说手游，最近这段时间玩了《梦幻模拟战》手游，虽然“国产授权手游”这个头衔很容易让玩家产生顾虑，不过平心而论《梦幻模拟战》手游的素质算是可圈可点的，甚至于人设虽非漆原的原设，但是负责的画师在画风上已经尽力向漆原的原画靠拢。这作可以说吸引了相当数量的国内“《梦战》系列”情怀骨灰粉，因为游戏中有回顾历代剧情和经典关卡的时空裂缝模式，因此从聊天频道和关卡攻略留言里时不时能看到很多能让人会心一笑的经典老梗，最初只是抱着尝试的想法玩一玩，没想到却成为了我今年手游经历中的意外之喜。

本期个人签名

11月份期待游戏《女神异闻录Q2》

六等星



┣估计接下来很长一段时间都要和《大表哥 2》一起度过了，刚玩过《奥德赛》后上手起来真的非常难受，经常摔的人仰马翻，马背上的猎物洒落一地还要捡起来，不小心被居民碰瓷还要躲开通缉。不过思维上回想起这是 R 星的游戏后，也开始慢慢适应。这年头玩一款慢热的游戏还的确是有些不适应，剧情进入第三章后随着剧情进入高潮，体验直线提升。

┣终于有机会玩到了《鬼泣 5》的试玩，视频云体验还是比实际摸到差很多，很多动作细节方面也有了更详细准确的认识，RE 引擎配上动作游戏还是有些怪怪的，尤其是视角方面会自动拉远拉近、调整位置，不知道正式发售后还能不能卡视角来防止敌人的攻击。

本期个人签名

RE引擎还是油了点。

三日月



在最近的半个月时间里，我的生活基本在工作、睡觉、等《荒野大救赎 II》和吃月饼之间度过，可谓是过得非常充实。关于吃月饼这一点上，我其实还挺喜欢吃月饼的，不过在得知老家还有没吃完的月饼，老妈还想给我寄几盒的时候，我郑重地拒绝了她。

在《荒野大救赎 II》发售前几天，《漫威蜘蛛侠》推出了一个长度“惊人”的 DLC，不过考虑到这个只是《荒野大救赎 II》的饭前小菜，貌似这分量也挺宜人的（并不），但故事没讲完这一点实在是有点恶心。

接着就是 10 月 24 日上线的《巫师之昆特牌》单人战役《王权的陨落》，虽然乍一看 128 元（预约打折后）还有点贵，不过看看游戏分量这价格实际上非常公道。无论是游戏内容还是剧情都值回票价，真要说有什么不满的就是和《荒野大救赎 II》发售日贴太近了。现在我每天在西部做好人好事的时候，脑里想的却全是米薇女王复国的故事。顺便一提，《王权的陨落》我才玩到第二章，复国之旅遥遥无期。

本来还想写点玩《荒野大救赎 II》的感受，后来仔细想想，还是算了。

本期个人签名

算了算了。

秋沙雨



☆开始做这期杂志的时候正好《乐高 DC 超级反派》发售了，虽然这几年 DC 的乐高动画不少，不过游戏却是在《乐高蝙蝠侠 3》之后就很久没动静，所以《超级反派》可以说是非常让我期待的了。一周目玩下来感觉十分惊喜，原有的反派角色动作都进行了重新调整，哪怕我去年才刚白金《乐高蝙蝠侠 3》并且前不久才玩了同样是超级英雄题材的《乐高超人总动员》也能找到不少新鲜感。剧情嘛……因为早就看过 N52 的《邪恶永恒》了所以走向大致上属于心里有数的范围，反倒是玩家角色在剧本里的地位叫人感到吃惊，主线结尾还能选择正义或者邪恶阵营也是十分有意思的一个设置，不过看结局彩蛋似乎还是要继续出续作的，不知道到时候玩家角色会进行什么样的处理。

★经历了欢乐的《乐高》之后，就不得不面对来自克总的安利……哦是《克苏鲁的呼唤》，本作的攻略预计在下期杂志登场，总体来说还是一部奖杯挺好拿的作品，为了防止剧透就不对剧情进行评价了。不过对我这个胆小鬼来说一周目简直是一场煎熬，以至于直到通关都不敢戴耳机来玩，即便如此也还是在办公室里发出了几次惨叫，要是全程戴耳机的话我这时候估计要被吓得去请假了吧。



■真·盲选。

本期个人签名

玩恐怖游戏坚决不戴耳机。

果汁



●期待已久的《荒野大救赎 II》果然不会让人失望，塞满了诚意的游戏让我很容易在沉浸在这个迈向末期的西部风情世界里，各种疯狂搞笑的支线任务也让人感到属于 R 星的熟悉感。要说美中不足的就是这游戏各方面体验都尽力做到了最好，但并未有多大的创新稍微缺乏了点惊喜，还有按键的配置实在是怪！忘了收枪就错失了陌生人奖励之类的意外经常发生，可以说是一款要求玩家适应它自己的大爷游戏啊，虽然我自己也甘心跪倒在它面前就是了（笑）。这几天最伤心的是在骑马跑路刷手游时有些分神，没留意导航线导到了悬崖下导致我的马被摔死了，还是终极版的码送的马，手游害人，欲哭无泪。

●没想到“《工作室》系列”的阿兰德居然要出第 4 代，真是过于惊喜。最吓人的是罗罗娜居然当了妈！虽然目前情报来看女儿很大可能不是亲生的，但刚刚得知消息的时候还是感觉脑袋一空，这难道就是嫁女儿的心情吗……不管怎么说，非常期待托托莉等老人也会再次登场，果然《工作室》能给我带来莫大的快乐。

本期个人签名

驰骋于西部大地。

马修



之前因为嗑瓜子过度，导致上火牙疼了一个多月。没想到在某个降温的日子，以及空调的加持下，一次突发的感冒发烧 + 腹泻，病了三天竟然把上火的症状都消除了。现在终于可以清爽地享受干燥凉爽的秋天了。

发现自己总是喜欢开新坑，十一期间重启的 M1A1 模型填坑计划顺利完成，但又没管住手搞了一个 Q 版的坦克模型。尴尬的是，在给模型泡了一天完成去脱模剂的步骤后，《荒野大救赎 II》也到了。时间分配上一下就尴尬了。

真正的时间上的尴尬是：不多的游戏时间，与挖得越来越多的游戏坑之间的矛盾。

这个月经在两个领域上都经历了大起大落，其中一个是自己的原因，还在反思中；还有一个只能等反馈，希望能早日解决。

本期个人签名

深呼吸平复平复，换上笑脸，该干嘛继续干嘛。

梦叶



@《荒野大救赎 II》的实际游戏体验过程可谓“在倔强中妥协”，本以为有过前作的经验可以驾轻就熟，然而初期上手时却被本作各种追求真实的“人性化”设计气到想踢老约翰的屁股！一个无比熟悉的按键射击操作，就因为一个还原真实的拉栓动作而需要重新学习和适应，各种随机事件的不确定因素也时常会带来恼人的结果，虽然从游戏中能明显够感受到 R 星在本作中想要实现的坚持，但自己倔强的习惯却迟迟未能妥协。幸亏在不断的试错与学习过程中，发现结合《冤罪杀机》式的 S/L 攻略方式可以大幅提升游戏体验，掉皮、扣钱、被误通缉什么的从此一去不复返，终于可以开始逐渐享受这个过程了。接下来我只希望能慢慢体验，满满体验这个西部世界一切，希望能够从中挖掘出更多内容！

本期个人签名

在马背上冒险就要时刻做好坠马的准备！

三味线



◆手机也好，手机号码也好，对于现代人而言都是具有极强束缚力的东西，最近花了一大笔毛爷爷才把老旧的6S给换掉了，虽然很想回归安卓的怀抱，但是想到游戏与各种数据绑定的App都难以割舍，最终还是没有迈出那一步。其实这东西也与惰性有关，长期养成的使用习惯还真是一件可怕的事情。

◆《刀剑神域 Alicization》终于开播，作为负责了好几作《刀剑》游戏攻略的编辑，本人自然是义不容辞先看为快。不得不说这一季的制作质量确实很高，叙事节奏已经接近原小说，不会给人太强的删减感，而且尤吉欧与桐人这对CP之间的互动也做得很有趣，让人暂时忘了“绿”丝娜和爱丽丝。

◆临近年末，大作开始陆续有来，虽然很让人心情澎湃，但是工作也变得多了起来……暂别《闪轨Ⅳ》，拥抱《大救赎Ⅱ》！所有的坑都会在春节假期中填上，我不发誓。

本期个人签名

经历了三次成长的雅木茶依旧跟不上悟空的战斗力。

苍穹



◎挤时间去试玩了《生化危机2 重制版》的Demo，整体手感还算比较满意，不过警察局部分区域有些黑得找不着北，之后写攻略时应该又要把亮度调到最大了（苦笑）。现在个人最期待的部分是剧情的加料和重新演绎，毕竟《生化危机》→《生化危机 重制版》时追加了很多新设定和剧情。（这么一来，年表岂不是又得重写？）

◎《生化危机 重制版》和《生化危机0》突然更新了官方繁/简中文补丁，成就/奖杯名也翻译得颇有韵味。这波操作比之前《生化危机4/5/6》中文版时厚道了不少，要给Capcom点个赞。

◎上一条过去没几天，《生化危机0/4/重制版》冷饭就宣布将于明年登陆NS……这波奶粉钱我还是不交了吧，本次围绕《生化》的寄语到此收尾。

本期个人签名

近期阅读《淀君日记》（作者/井上靖）

余烬



▲前几天的深圳寒风呼啸，一时之间穿起了长袖长裤，然而最近几天天气又突然转暖，丝毫没有十月份应该有的秋意。虽然已经在深圳过了两个春夏秋冬，但这种一年大多时候都是夏天的感觉依然让我感到很新鲜。

▲虽然本次的《荒野大救赎Ⅱ》没有季节变化系统，但根据天气换衣服调节体温的设定让本作很有真实感。这种真实感当然不仅仅只体现在这一个地方。本作让我最佩服的一点便是当我骑着马停下来观看周围环境时，微风拂动树叶，阳光洒满大地，我感觉到了一种置身于其中的真实。值得一提的还有游戏中的NPC，虽然并没有真实到让玩家感觉不到他们是NPC，但却能让人有强烈地多次与他们互动的冲动。

本期个人签名

水属性才是上位农民属性。

稀饭



【实话实说】在《虚无的质感》这本随笔集里，有两句话说得特别特别好：“观众是绝对有权对自己付费的东西挑三拣四的，而影评人，从本质上来说，只是一个职业观众，靠对一部电影准确的评判谋生。”“所以，影评人必须要坚守他的认真和尖刻，因为尖刻代表着更高的标准，代表着更严密的眼光，代表着对自己职业的尊重，也代表着对影片导演的尊重。”这字里行间对于影评的本质可谓表达得无比透彻，而游戏杂志编辑在评判一款游戏时，也应该保持同样的立场。

但回想起自己过往对游戏的评价，我觉得更像是在一种在玩家群体意向边缘试探的逢迎，当一款作品凝聚了太多的情怀和激情，批评就变成了一种极其讲究技巧的行为。当一款备受关注的游戏需要被评价时，编辑就必须游走在群体意见的边缘，此时他需要考虑的不是如何直白地表达自己的观点，而是需要考虑怎么在不被汹涌的反弹意见淹没的前提下，尽可能传达自己的意思，因为我们终究是依托于杂志这个平台来进行表达，是无权任性地用过于自我的表达来为UCG引来责难的。

所以接下来这句话，我只放在自己这一亩三分地上说，而且只代表个人意见：哪怕整体素质非常出挑，在一些非常基础的细节设置上，《荒野大救赎Ⅱ》笨拙得不可思议，有时候的游戏体验简直堪称灾难，让人不敢相信自己在玩一款目前世代最顶级的3A游戏。被《GTA OL》养活的这些年里，Rockstar闭门造车，既变得极其专注又野心勃勃，但也变得越发远离主流游戏圈子，他们忙着追逐自己心目中的至高目标，却在最基本的地方显得心不在焉。从长远看来，这可能比不思进取还要致命。

本期个人签名

大处越是伟大，就越是显出小处的渺小。

北山杉



最近借着MLB季后赛的东风补完了《棒球大联盟》1～3季，个人感觉是看过的最好的棒球动画之一了，无论是剧情、台词、分镜都很有漫画的感觉。而且最重要的是它一共有六季，这堪比民工漫的篇幅让它有充足的内容来展示主角本田吾郎从小学一直到步入职业，并且结婚生子的一生。比起其他虽然同样经典，但受限于篇幅只能描绘主角一段特定时期经历的棒球动画，如《王牌投手》和《钻石王牌》给人的代入感要强很多。

自从《逃避虽可耻但有用》大火之后，新垣结衣的每一部新作在国内都会收获很多关注，最近的《无法成为野兽的我们》也不例外。说起来这部剧的卡司其实挺对我的胃口（松田龙平＋新垣结衣＋黑木华），第一集做得也十分出彩，关于职场上的一些描写让人感同身受。然而从第二集开始质量就急转直下，剧情和人物关系开始混乱不清，原本以为这是一部描述职场经历的日剧，三集过后发现还是走上了情感剧的老路。虽然新垣结衣这四个字可以让这部剧的关注度维持在水准线以上，但实际到最后能够收获多少评价，还是得靠它本身的质量才行呀。

本期个人签名

虽说NBA已经大结局，但还是期待会有奇迹发生。

乌冬



◆这季的日剧只追了《我是大哥大》和《Legal V 前律师小鸟游翔子》。《我是大哥大》说白了就是冲着福田去看的，这种搞笑漫画题材的改编电视剧对他来说基本就是手到擒来，看了两集感觉还不错，应该会追下去。《Legal V 前律师小鸟游翔子》接替之前朝日木9的档，也就是《Doctor-X 外科医·大门未知子》，别说命名方式很像，就连主演也还是米仓凉子，简直就是《Doctor-X》的律师版，这样下去“Teacher-Z”、“Police-W”之类的看来也不远了，合起来统称为米仓职业女性系列电视剧。（笑）

◆本来都不打算追IZ·ONE了，但团综出来后又变成了真香状态，不过比起PD48时的火药味，这个节目基本就是看看小偶像们的日常，也不会积累太多的压力，当成普通综艺来看看也不错。（真不是被圈粉）

本期个人签名

噢啦噢啦噢啦噢啦噢啦噢啦

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为

2018.11.1

2019.8.27

相信各位读者拿到本期杂志的时候仍然还沉睡在西部之旅之中。今年最后两个月游戏热潮逐渐淡去，对于不喜欢美式游戏的玩家而言，多款自带中文的日式游戏绝对让各位满足。

注

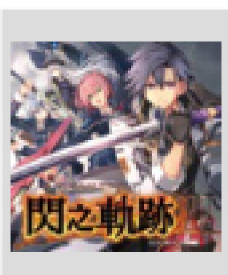
① 标识“DLC”为大型DLC资料片。
② 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。
③ 游戏售价根据厂商定价习惯，统一换算为港币，方便比较（国行版价格为人民币）。
④ 仅收入已在Steam或Win10开启了预购的作品，价格信息波动较大，仅供参考。

11月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
1	PS4 / STEAM	聋侠	THE QUIET MAN	Square Enix	138港币	角色扮演	英文版	17岁
1	PS4	英雄传说 闪之轨迹III	Diablo III Eternal Collection	Falcom	398港币	角色扮演	中文版	12岁

攻略预定


秋沙雨



时隔一年的官方中文版可谓是叫人望穿秋水，才千呼万唤始出来。主角黎恩毕业后在军官学校分校就任教官一职，在那里遇到了新的同事和学生们，《闪轨 3》便是以黎恩和他的学生们“新Ⅶ班”为指引，以埃雷波尼亚帝国西部和克洛斯贝尔作为舞台，讲述多方势力汇聚帝国所引起的大事件。本作的画面焕然一新，战斗的 UI 也更加贴合手柄的操作习惯，新加入的“勇气号令”能够让玩家更有效地把握战局的走向。本作还能继承日版的存档，让玩过日版的玩家也可以来享受中文版的魅力。

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
2	NS	暗黑破坏神III 永恒之战版	Diablo III Eternal Collection	Blizzard	468港币	动作角色扮演	英文版	17岁
6	PS4 / XONE / NS / STEAM	最终幻想 世界 MAXIMA	ワールド オブ ファイナルファンタジー マキシマ	Square Enix	398港币	角色扮演	中文版	12岁
8	PS4	离乡人	Déraciné	SIE	238港币	动作冒险	中文版	12岁
8	3DS	路易吉的鬼屋	Luigi Mansion	Nintendo	344港币	动作冒险	日文版	全年龄
9	PS4 / XONE / STEAM	11-11 记忆重述	11-11：Memories Retold	BNEI	未定	动作冒险	英文版	12岁
13	PS4 / XONE	小龙斯派罗 重燃 三部曲	Spyro Reignited Trilogy	Activision	313港币	动作	英文版	12岁
13	PS4 / XONE / STEAM	杀手47 2	Hitman 2	WB Games	468港币	动作冒险	中文版	17岁
14	PS4 / XONE	辐射76	Fallout 76	Bethesda	468港币	多人在线角色扮演	中文版	17岁
16	NS	精灵宝可梦 Let's Go！皮卡丘/伊布	精灵宝可梦 Let's Go！皮卡丘/伊布	Nintendo	429港币	角色扮演	中文版	全年龄
16	NS	文明VI	Sid Meier''s Civilization VI	2K Games	未定	策略	中文版	12岁
20	PS4 / XONE	战地5	Battlefield V	EA	429港币	主视角射击	中文版	17岁
20	NS	星际战甲	Warframe	Digital Extremes	免费	动作射击	中文版	12岁
22	PS4	绝体绝命都市4 PLUS 夏日回忆	绝体绝命都市 4 Plus -Summer Memories-	Granzella	512港币	动作冒险	日文版	17岁
27	PS4 / XONE / STEAM	暗黑血统III	Darksiders III	THQ Nordic	468港币	动作角色扮演	中文版	16岁
29	3DS	女神异闻录Q2 新影院迷宫	ペルソナQ2 ニュー シネマ ラビリンス	Atlus	496港币	角色扮演	日文版	12岁
29	PS4 / NS	深渊狂猎	ラビス・リ・アビス	日本一	528港币	动作角色扮演	日文版	全年龄
30	NS	方舟 生存进化	ARK：Survival Evolved	Wildcard	未定	动作冒险	英文版	12岁

12月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
4	PS4 / XONE / STEAM	正当防卫4	Just Cause 4	Square Enix	474港币	动作冒险	中文版	17岁
4	PS4 / NS	工作室～亚兰德之炼金术士1・2・3～DX	炼金工房～亚兰德之炼金术士1・2・3～DX	Koei Tecmo	628港币	角色扮演	中文版	12岁
6	PS4 / STEAM	最后的神迹 复刻版	ラストレムナント Remaster	Square Enix	297港币	策略角色扮演	日文版	15岁
7	NS	任天堂明星大乱斗 特别版	任天堂明星大乱斗 特别版	Nintendo	511港币	动作	中文版	全年龄
13	PS4	审判之眼 死神的遗言	JUDGE EYES：死神の遺言	SEGA	418港币	动作冒险	中文版	17岁
13	PS4 / STEAM	噬神者3	God Eater 3	BNEI	449港币	动作	日文版	15岁
13	PS4 / PSV / NS	奈尔克与传说之炼金术士们 新大地之工作室	ネルケと传说の炼金术士たち ～新たな大地のアトリエ～	Koei Tecmo	468港币	模拟经营	日文版	12岁
13	NS	桃色弹珠 闪乱神乐	PEACH BALL 闪乱カグラ	Marvelous	354港币	桌面棋牌	日文版	17岁
20	PS4 / XONE / NS / STEAM	鬼武者	Onimusha: Warlords	Capcom	246港币	动作	日文版	17岁
20	PS4 / NS	勇者海王星 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！	勇者战机少女 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！	Compile Heart	452港币	角色扮演	中文版	17岁
20	PS4 / NS	勇者斗恶龙 建造者2 破坏神席德与空荡岛	ドラゴンクエストビルダーズ2 破坏神シドーとからっぽの岛	Square Enix	468港币	动作冒险	日文版	全年龄
27	3DS	马力欧与路易基RPG 3 DX	マリオ&ルイージRPG3 DX	Nintendo	未定	角色扮演	日文版	全年龄

年内

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
年内	PS4 / NS	闪电十一人 阿瑞斯的天秤	イナズマイレブン アレスの天秤	Level-5	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 / NS	陆行鸟不可思议迷宫 Every Buddy	チョコボの不思議なダンジョンEVERY BUDDY！	Square Enix	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 / XONE / STEAM	僵尸世界大战	World War Z	Saber	未定	动作射击	英文版	未定

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
年内	PS4	神笔艾修	Concrete Genie	SIE	未定	益智解谜	英文版	未定
年内	PS4	除夕	除夕	万岁游戏	未定	主视角射击	中文版	未定
年内	PS4	骷髅骑士	MediEvil Remastered	SIE	未定	动作	英文版	未定
年内	PS4 STEAM	天穗长命姬	Sakuna: Of Rice and Ruin	Edelweiss	未定	动作	日文版	未定
年内	PS4	产子救世录Plus	CONCEPTION PLUS 俺の子供を産んでくれ！	Spike Chunsoft	未定	角色扮演	日文版	未定

2019年1月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
1	NS	新超级马力欧兄弟U 豪华版	New Super Mario Bros. U Deluxe	Nintendo	413港币	平台动作	中文版	未定
11	PS4 STEAM XONE NS	宵星传说 复刻版	Tales of Vesperia Remaster	BNEI	未定	角色扮演	中文版	未定
17	PS4	如龙4 继承传说者	龙が如く4 传说を继ぐもの	SEGA	未定	动作冒险	中文版	未定
17	PS4 XONE STEAM	皇牌空战7 未知天际	Ace Combat 7: Skies Unknown	BNEI	489港币	射击	中文版	全年龄
18	NS	英雄不再 特拉维斯再度出击	Travis Strikes Again: No More Heroes	Marvelous	未定	动作	日文版	未定
25	PS4 XONE STEAM	生化危机2 重制版	RESIDENT EVIL 2	Capcom	428港币	动作射击	中文版	17岁
25	PS4 XONE	王国之心III	Kingdom Hearts III	Square Enix	468港币	动作角色扮演	日文版	未定
31	NS	Fate/新世界 LINK	Fate/EXTELLA LINK	Marvelous	528港币	动作	中文版	17岁

2月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
7	PS4	炼金术士之弧	アークオブアルケミスト	Compile Heart	496港币	角色扮演	日文版	12岁
7	PS4 NS	梦幻模拟战I&II 重制版	ラングリッサーI&II	角川Games	519港币	策略角色扮演	日文版	未定
12	PS4 STEAM XONE NS	特技摩托 崛起	Trials Rising	Ubisoft	未定	动作	中文版	未定
14	PS4 XONE STEAM	JUMP 战队	JUMP FORCE	BNEI	未定	动作	日文版	未定
14	PS4 PSV	凯瑟琳 Full Body	Catherine Full Body	Atlus	468港币	动作冒险	日文版	未定
14	PS4	LoveR	LoveR	角川Games	未定	模拟育成	日文版	未定
15	PS4 XONE STEAM	死或生6	DEAD OR ALIVE 6	Koei Tecmo	498港币	格斗	中文版	未定
22	PS4 XONE	Anthem	Anthem	EA	429港币	多人在线角色扮演	中文版	未定
22	XONE WIN10	除暴战警3	Crackdown 3	Microsoft	419港币	动作冒险	英文版	未定
22	PS4 XONE STEAM	地铁 流亡	Metro Exodus	Deep Silver	468港币	主视角射击	英文版	未定
28	PS4	LEFT ALIVE	LEFT ALIVE	Square Enix	468港币	动作射击	日文版	未定

3月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
7	PS4	英雄传说 闪之轨迹IV	英雄传説 闪の轨迹IV-THE END OF SAGA-	Falcom	398港币	角色扮演	中文版	12岁
8	PS4 XONE STEAM	鬼泣5	Devil May Cry 5	Capcom	428港币	动作	中文版	未定
15	PS4 XONE STEAM	全境封锁2	The Division 2	Ubisoft	490港币	角色扮演	中文版	未定
22	PS4 XONE STEAM	只狼	SEKIRO SHADOW DIE TWICE	Activision	398港币	动作	中文版	未定

4月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
26	PS4	往日不再	Days Gone	SIE	398港币	动作冒险	中文版	未定

8月

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
27	PS4 STEAM	莎木III	シェンムーIII	Deep Silver	未定	动作冒险	中文版	未定

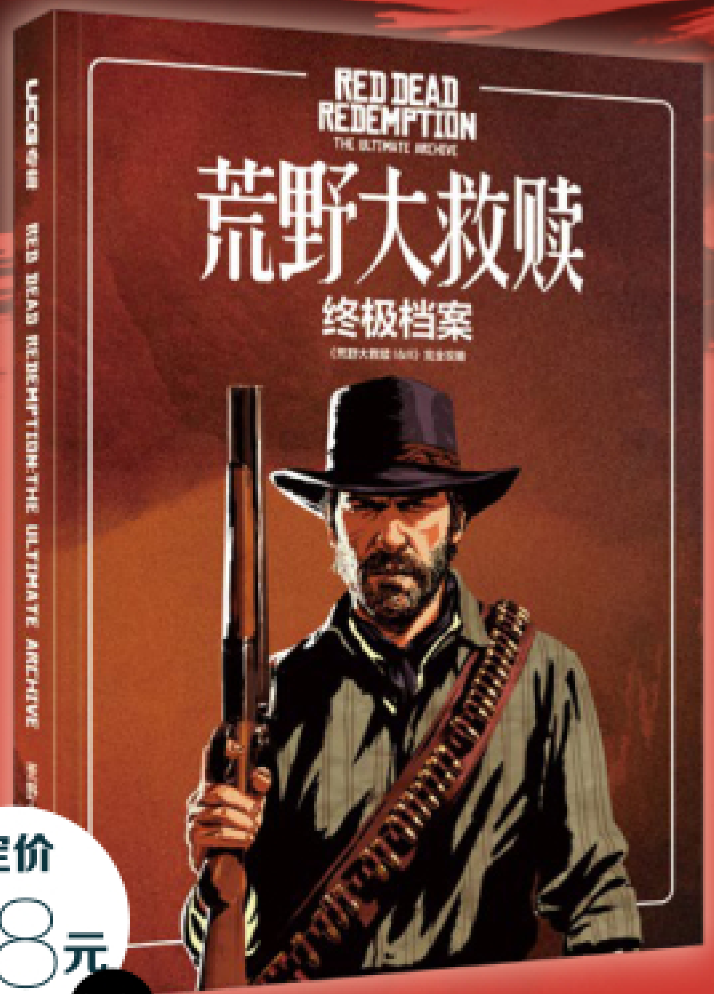
2019年春

日期	平台	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
春	NS	火焰之纹章 风花雪月	ファイアーエムブレム 风花雪月	Nintendo	未定	策略角色扮演	中文版	未定
春	PS4 XONE NS	孤独之海	Sea of Solitude	EA	未定	动作冒险	英文版	未定
春	PS4 XONE STEAM	狂怒2	RAGE 2	Bethesda	未定	主视角射击	英文版	未定
春	XONE WIN10	精灵与萤火	Ori The Will of the Wisps	Microsoft	118港币	动作冒险	中文版	全年龄
春	PS4	如龙5 实现梦想者	龙が如く5：梦、叶えし者	SEGA	未定	动作冒险	中文版	未定
春	PS4	西游记之大圣归来	西游记之大圣归来	绿洲游戏	未定	动作	中文版	未定
春	PS4 STEAM XONE NS	逆转裁判123 成步堂选集	逆转裁判123 成歩堂セレクション	Capcom	未定	文字冒险	日文版	未定
春	NS	耀西的手工世界	ヨッシークラフトワールド	Nintendo	未定	平台动作	日文版	未定
春	NS	妖怪手表4	妖怪ウォッチ4	Level-5	未定	角色扮演	日文版	未定
春	PS4 STEAM XONE NS	索尼克团队竞速	Team Sonic Racing	SEGA	未定	竞速	英文版	未定
春	PS4 XONE STEAM	碧海黑帆	Skull & Bones	Ubisoft	未定	射击	中文版	未定


PlayStation专门志Pro
VOL. 5
全彩大16开208页+DVD光盘
收录游戏攻略
《漫威蜘蛛侠》攻略特辑
科普·考据·攻略 一应俱全
洛克人X 遗产合集1+2 | 底特律 化身为人
光盘收录
《漫威蜘蛛侠》PV合集 | 《洛克人X 遗产合集》难点奖杯示范
更多精彩内容，敬请期待！
REVISION
内容大改版！
重点特辑 即将上线
淘宝端扫码购买
定价
48元
包邮
现已上市！


The Last Guardian
他与它的 非凡故事
现已上架
「大鹫」
艺术设定集
中文版
定价 228元
《最后的守护者 一个精彩非凡的故事》


NieR:Automata World Guide
尼尔：自动人形 美术记录集
<废墟都市调查报告书>
现已登场
ON THE MARKET...
定价 85元
剖析未来世界的一草一木
记录永不消逝的人类荣光
展现热销250万话题佳作的艺术魅力
世界指南、精彩设定、剧情解密……



荒野大救赎 终极档案

11月下旬
全国上市

全彩大16开 200页以上

● 《荒野大救赎2》
中文版完全攻略，包括但不限于：完全地图、故事任务全金牌、荣誉任务、陌生人任务、全生物资料、全收集、100%完成度指南。

● 《荒野大救赎1》
完全攻略，包括DLC，对应英文版，帮助玩家溯本回源。

● 《荒野大救赎》系列回顾+开发商介绍，全球媒体评价汇总，西部文化探讨，游戏幕后故事等

由《塞尔达传说 旷野之息 中文版完全攻略本》原班人马倾情打造

定价 78元 包邮

淘宝端扫码预购



次世代专辑

VOL. 14

208页+DVD光盘

收录夏季大作攻略

古墓丽影特辑

内容包括：
初代《古墓丽影》辉煌与没落
《古墓丽影》那些失落宝物背后的历史故事
“劳拉们”的冒险之旅——“《古墓丽影》系列”游戏回顾
以及：《古墓丽影 暗影》全流程+全收集图文完整攻略

其他精彩内容包括
刺客信条 奥德赛 | 无双 大蛇3 | 神界 原罪 II 终极版 | 极限竞速 地平线4

现已上市!

定价 48元 包邮

淘宝端扫码购买



怀旧玩家

VOL. 2

1+2 优惠套装 UCG商城热销中

UCG 20周年纪念 特别企划

老游戏文化类专刊 献给新老读者的一份情怀

○焦点特辑
CAPCOM百万销量游戏纵览
CAPCOM失落名作系列回顾
包括《吞食天地》、《快打旋风》、《洛克人X》、《恐龙危机》、《鬼武者》等经典游戏的详尽回顾

○游年芳华
游戏秘史——《生化危机1.5》深入研究

○光盘收录
《鬼武者1·3》幕后制作花絮

○复古专栏
全新栏目：硬件道场
CAPCOM的街机帝国之魂——CPS系列基板回顾

11月中旬 全力呈现!

全彩大16开 160页/105克铜版纸 +DVD光盘

定价 38元

更多精彩内容锐意制作中...

下期预告

游戏机实用技术 454期

年度游戏 最有力竞争者\荒野大救赎2 详尽攻略

克苏鲁的呼唤 细品克苏鲁神话

怀旧别册为您献上荒野大镖客回顾

最终幻想 世界 MAXIMA Q版FF登陆全平台


荒野大救赎 II
牛仔生存指南
ROCKSTAR GAMES 出品
RED DEAD
REDEMPTION II

CONTENTS 目录

操作方式	2	如何照顾你的爱马	12
主界面解说	5	打猎与钓鱼	13
牛仔属性	6	犯罪与惩罚	15
武器与弹药种类简介	8	如何在早期暴富	16
死神之眼	11	容易遗漏的奖杯/成就	18

荒野大救赎II		PS4 XOne Rockstar	
Red Dead Redemption 2		动作冒险	中文版
2018 年 10 月 26 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 468 港币			



Rockstar Games, Inc. ©2005-18. Rockstar Games, Red Dead Redemption, and R* are marks/logos/copyrights of Take-Two Interactive.

操作方式

通常操作

按键		功能
PS4	XONE	
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	镜头移动
左摇杆 + 长按 ×	左摇杆 + 长按 A	奔跑
左摇杆 + 连打 ×	左摇杆 + 连打 A	冲刺
左摇杆 + □	左摇杆 +X	跳跃 / 攀爬
OPTIONS	MENU	开启暂停菜单 / 开启地图（长按）
触摸板	VIEW	变更视角（越肩 / 第三人称 / 第一人称）/ 进入电影视角（长按）
R3	RS	向后看 / 在轮盘菜单中选中武器 / 变更电影视角的镜头
L3	LS	蹲下 / 站起
L3+R3	RS+LS	开启鹰眼视角
长按 L2	长按 LT	锁定附近的角色或动物
R2	RT	拔出武器 / 射击 / 射击后扳下击锤（可用时）
L1	LB	开启轮盘菜单 / 拾取武器或物品
R1	RB	进入或离开掩体 / 锁定动物后进行研究
×	A	长按可进行奔跑，快速连打可进行冲刺
△	Y	场景互动 / 休息（长按）
○	B	返回
□	X	跳跃（移动时）/ 跳过或爬过障碍物 / 场景互动（长按）/ 吸引动物注意力（锁定动物时）
长按→	长按→	开启背包 / 开启马鞍袋（接近或在马上）
←	←	查看日志 / 查看日记（长按）
↑	↑	吹口哨 / 呼唤马匹
↓	↓	查看当前目标（任务期间）/ 展开雷达 / 显示荣誉等级和环境信息 / 显示营地补给和资金状态（位于营地时）/ 更改雷达类型（长按）

战斗操作

按键		功能
PS4	XONE	
左摇杆	左摇杆	位于掩体内时移动 / 移动操作杆可向外探头
右摇杆	右摇杆	瞄准
□	X	进行闪避（瞄准时）/ 防御对手攻击（近身战斗时）
左摇杆 + □	左摇杆 +X	转移掩体（位于掩体内时）
○	B	装填弹药 / 近身攻击
△	Y	抓住对手（近身战斗时）
L1	LB	装备或收起武器 / 开启武器转盘（长按）
长按 L1+ 右摇杆	长按 LB+ 右摇杆	选择武器转盘内的武器，松开 L1/LB 后装备
R1	RB	进入 / 离开掩体
长按 L2	长按 LT	使用装备武器进行瞄准
长按 L2+R2	长按 LT+RT	瞄准射击
长按 L2+R3	长按 LT+RS	开启死神之眼
长按 L2+ □	长按 LT+X	闪避
R2	RT	快速盲射
←	←	切换为越肩视角（瞄准时）
↑	↑	把枪瞄向天空进行鸣枪示警（瞄准时）



骑马操作

按键		功能
PS4	XONE	
左摇杆	左摇杆	移动
L3	LS	安抚马匹
×	A	切换马匹速度 / 与同伴骑马的速度保持一致（长按）
按两下 ×+ 左摇杆↑	按两下 A+ 左摇杆↑	组队骑行时向前移动
□	X	跳跃 / 跳上车辆（速度相同时）
△	Y	上或下马 / 拴住马匹（长按）
○	B	使出踢击 / 停止牵马（牵马时）
长按 L1	长按 LB	查看坐骑上存放的武器（靠近或骑马时）
R1	RB	减速 / 后退（静止时）
按两下 R1	按两下 RB	组队骑行时移动到队列后方
L2	LT	锁定附近目标
←	←	锁定自己马匹时对其进行刷毛
长按→	长按→	查看马鞍袋上的物品 / 锁定自己马匹时对其进行喂食
↑	↑	吹口哨或互换马匹 / 锁定时可移除马鞍

菜单操作

按键		功能
PS4	XONE	
左摇杆 + ←或→	左摇杆 + ←或→	浏览菜单 / 在武器轮盘中更改弹药类型
L3	LS	在地图上放置 / 移除标记
右摇杆	右摇杆	在轮盘菜单中选择物品 / 在地图上进行放大或缩小
×	A	确认 / 在地图上放置或移除路径点
○	B	取消 / 返回
□	X	在地图上显示图例
L1	LB	浏览标签页
R1	RB	浏览标签页
L2	LT	在武器轮盘菜单中浏览同类物品 / 在地图上缩小视野
R2	RB	在武器轮盘菜单中浏览同类物品 / 在地图上放大视野

主界面解说



①**目标准星：**长按 L2/LT 进行瞄准时，会显示准星，瞄准到目标时准星会变为红色。

②**对应内容提示：**行动涉及到场景互动时，屏幕右下角便会出现相应的按键提示。

③**属性值：**屏幕左下角显示的玩家角色与马匹的主要属性。

· 生命值 - 角色所能承受的伤害总量。

· 体力值 - 角色所能承受的体力消耗。

· 死亡之眼 - 角色可以维持死亡之眼的时间。

· 马匹生命值。

· 马匹体力值。

属性值由核心值和外侧属性条两部分组成。

④**雷达：**雷达会显示当前自身周围存在的事物,并带有注释。例如基本方位、任务光点、敌人和各种可互动目标。

⑤**弹药：**左边数字表示当前武器的剩余弹药数量；右边数字表示当前可用弹药类型总量。

⑥**荣誉值：**显示当前角色荣誉值状态。

⑦**所持金钱**

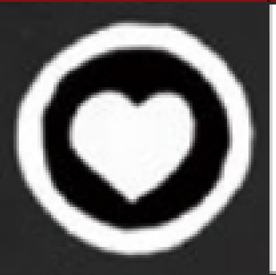
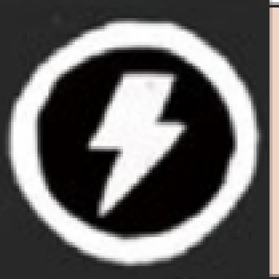
牛仔属性

生命值、体力值和死神之眼

玩家角色的属性值在本作中分为三种数值，分别是生命值、体力值与死神之眼。这三种数值由核心值和外侧属性条两部分组成，可以理解为外围的外侧属性条就是普通的体力条，损血或是消耗体力的时候就会减少外围的数值；而内围的核心值则是根据时间流逝而消耗的，若核心数值过低，那么外侧属性条恢复速度就会减慢；此外，若在外侧属性条全部消耗完毕的情况下，核心值的消耗速度也会迅速提升。简单来说，要更有质量地存活下去的话，必须保证核心数值始终维持在一个安全范围内，这样角色的状态才不会受到影响。

核心值黄金状态：部分消耗品或服务能让玩家的核心值达到黄金状态，在黄金状态下核心值和外侧属性条暂时不会消耗（承受一定伤害后生命值依然会扣除）。而黄金状态结束后，核心值会立刻填满并开始正常消耗。



图标	名称	外侧属性条消耗动作	外侧属性条恢复方式	核心值恢复方式
	生命值	受到伤害	食用对应的食品 / 静止	食用对应的食品 / 睡眠 / 洗澡
	体力	奔跑	食用对应的食品 / 静止	食用对应的食品 / 睡眠 / 洗澡
	死神之眼	使用死神之眼	食用对应的食品 / 杀死敌人（死神之眼状态下）	食用对应的食品 / 睡眠 / 洗澡

注：已开封的物品效果只有全新物品的一半。

不良状态：除了时间因素以外，以下状况也会使核心值受到损耗。受其影响的核心值内会有图标闪烁，可以等待其自然恢复，也可以通过更换衣物等措施解除不良状况。

· 超重
· 营养不良
· 过热 / 过冷
· 中毒

获得经验值：每个属性都有自己的经验值，进行特定动作能为特定属性获得经验值。例如收集卡片能提升死亡之眼属性的经验值、钓鱼能增加生命值属性的经验值、跑步能增加体力值属性的经验值等，随着经验值提升，属性会随之升级。升级不仅能够解锁动作，增加外侧属性条的数值，还能扩充相应属性的状态条。

荣誉值

荣誉系统能衡量游戏内角色行事时的道德观，正义的行为会增加角色的荣誉值，邪恶的行径则会减少角色的荣誉值。每当角色的荣誉值提升或降低到一定数值时，都能达到特定等级，达到等级会带来不同的好处。比如荣誉值够高的时候会开启荣誉任务，这些都是与奖杯 / 成就息息相关的。



武器与弹药种类简介

一把好枪对于牛仔来说是必不可少的，本作中收录了大量枪械供玩家选择，同时也提供了弓等额外武器用于不同的场合，下面就来介绍一下不同种类武器的特点。枪械在种类分支之下还有不少不同类型的枪，此处就不作详解。

手枪



手枪的威力没有左轮手枪大，但可以装填更多的子弹，并能以更快的速度进行装填。

左轮手枪



与手枪相比，虽然左轮只能装填六发子弹，但它拥有更高的伤害力和精准度。以此为代价，装填速度和射速都比较慢。

步枪



这种长射程长枪以远距离精准射击为设计初衷。精准度极佳，但射速与上弹速度都较慢。如用带长筒瞄准镜的步枪，一发子弹即可造成极大伤害。

连发步枪



与步枪相比，连发步枪拥有更卓越的射速和弹药容量，只是精准度和伤害力都打了折扣。

弓箭



一种安静且精准的武器，可制作多种箭矢供其使用。弓多适用于潜行狩猎的场合。

霰弹枪



作为重型火器能够一次性射出大量霰弹，在近距离和对付复数目标时极为有效。切换独头弹可以获得更远的射程和精准度。

近战武器



在文明场合或无法携带枪械的情况下牛仔只能赤手空拳应战。但也可以找到许多刀具与手斧，在战斗中发挥作用。

投掷武器



如飞刀和手斧这类武器能够无声无息地击杀敌人，如果不需要隐藏行踪，那就可以更换为燃烧瓶或炸药向敌人投掷。

弹药

武器弹药可以从枪械铺或是杂货店中购买，自己制作或是从敌人身上搜刮也能获得。每种弹药类型都有着各自的特殊属性，分辨好特性能使战斗更为轻松。

高速弹：能够提升射程并穿透敌人。

分裂弹：能够增加精准度并降低死神之眼的消耗。

中空弹：高伤害。

高爆弹：高伤害。

武器保养



武器的状态会随着使用时间和环境因素恶化，定期保养才能使其保持完美状态。武器变脏或者生锈都会导致伤害降低，上膛速度变慢，装弹时间变长。想要保养武器，需要从武器轮盘中选中需要保养的武器，随后按R3/RS 键进行保养，然后按□ /X 键清洁武器。清洁需要枪油，一般可在枪械铺购得。枪械铺老板也可以有偿为玩家进行武器保养。

武器部件、饰品、护身符、装备和装束都会对武器保养造成影响。饰品和护身符可在黑市购买，但要准备好所需的材料。

武器配件与熟练度

配件：在枪械铺可以对武器安装配件从而增强武器的威力或是实用度。还可以在捕兽人商店购买进一步强化的加强型武器配件，但除了钱以外店主还会要求玩家达到一定的挑战等级才能购买。

熟练度：长时间使用同一类武器时，玩家的技巧就会随之上升，从而能够减少武器的后坐力并加快上弹速度。开启暂停菜单可在“进度”→“生涯”→“武器”中查看相应武器的熟练度。

死神之眼

系列的一大特色，在瞄准时按下 R3/RS 键发动。在死神之眼状态下，时间的流逝将会变慢，玩家所受到的伤害也会减少。死神之眼分为以下 5 个等级：

1. 将准星移动至敌人 / 动物的任意身体部位，会将其自动标记为目标。
2. 可以手动标记多个目标，将准星移动至敌人的任意身体部位，随后按下 R1/RB 即可添加一个目标。
3. 如果射击敌人 / 动物时没有将其标记为目标，则死神之眼不会取消，可以继续在死神之眼模式下开枪。
4. 会自动显示敌人和动物身上可以造成重伤的区域。
5. 会自动显示敌人和动物身上可以造成重伤和致命伤的区域。



玩家可以通过完成与死神之眼有关的动作，例如狩猎、制作和寻找收集品获得死神之眼经验值，除了升级以外，还能永久地增加死神之眼的属性条。

如何照顾你的爱马

牛仔爱马如命，奔驰于西部大地总是离不开马匹的，相处时间久了看匹马都觉得眉清目秀的。游戏中提供了种类丰富的马供牛仔们选择骑乘，接下来就看看该如何对待我们可爱的孩子们吧。



马匹的属性

马匹与玩家角色一样有着生命值与体力值，同样分为核心值和外侧属性条。若在马匹体力值不足的情况下进行奔跑，马是会把主人摔下去的，因此要时刻注意马匹的状态。另外要注意的是，故事模式中马匹的死亡是永久性的，所以玩家身上要随时备好马用药物，一定要好好照顾自己的马匹啊。



获得马匹

玩家可以训练或驯服野马来获得它们的信任，在野外发现野马后需要慢慢接近，并在其不安时按 L2/LT+ □ /X 安抚它们，最后为其套上马鞍让它成为专属自己的马。想要不费力气的话，也可以去马廊购买马匹。不过因为野外有传说马可驯服，还是建议在野外寻找真正属于你的爱马吧。



马匹好感度

与马匹长时间相处后，玩家与马匹之间就会因为信任和理解而产生默契。好感度分为四个等级，当好感度提升时会获得以下好处：

①马匹的生命值和体力值提升。

②从更远的距离甚至是战斗中呼唤自己的马匹。

③马匹能够渡过更深的水，或者走更难走的路段。

④马匹更难被偷走。

增加好感度的方式有：

①马匹焦躁不安时对其进行安抚。

②马匹饥饿时为其进行喂食。

③马匹变脏时为其进行清洁。

④骑行、牵马、与马匹一起游泳。

⑤移除装载在马匹上的重物。

⑥拴住马匹。

打猎与钓鱼

打猎



狩猎动物能够获得肉和皮毛，还有其他实用材料，肉可以制作料理或是贩卖给城镇，也可以给帮派提供食用品；皮毛能够制作物品或是贩卖；牙齿或是爪子等特殊部位更是可以制作成护符。可以说动物身上一身宝，但狩猎时必须要谨慎选择武器，否则会损坏动物的皮毛（传说动物的击杀方式不影响皮毛质量），使得动物的价值大打折扣。玩家可在暂停菜单中的“进度”→“生涯”→“动物”一项查看经过研究的动物讯息，比如栖息地、获取完美品质毛皮所需使用的武器等实用讯息，所以狩猎时要多多研究动物。

狩猎的几点诀窍：

1. 在森林中进行潜行狩猎时需要使用弓箭，否则枪声会惊动其他动物。拉弓的时间越长，箭矢威力越高，但是也越不好瞄准。

2. 开启鹰眼视角再按 R1 聚焦猎物踪迹，这样就能让猎物的踪迹更加显眼。

3. 发现猎物时需要与它保持距离或是位于下风处，否则会被猎物发现。

4. 瞄准猎物的弱点位置射击，命中要害让其一击死亡能更好地维持毛皮和尸体品质。小型动物要用小型的箭或是用捕猎步枪对付，大型动物可以制作毒箭或狙击步枪来对付。

5. 瞄准某些动物时可以按下 L2/LT 键 +□/X 键向其呼喊，这样猎物就会抬头，在抬头的瞬间可以更容易瞄准其头部狙击。

6. 使用诱饵、气味掩盖剂等道具进行狩猎可事半功倍。

7. 新鲜死亡的动物尸体同样可以作为食肉动物的诱饵使用。

钓鱼

钓鱼不仅可以获得鱼肉，还能获得其他实用材料。首先要找到一片水域，从物品轮盘中装备鱼竿（在剧情任务中获得），随后根据想捕获的鱼类选择合适的鱼饵。每种鱼类会以不同的方式咬饵，当鱼饵被用力咬住时，钓鱼竿将被强行拉下，浮子被拉到水下，但无论如何鱼咬住的时间不会很长，所以要尽快把鱼钓起。鱼饵不难获得，但人造拟饵比鱼饵更加结实并可以多次使用，只是稍微昂贵一点。拟饵也有不同种类以适应不同水域里的鱼类。



每种鱼类都有一条体型最大的传说鱼类，它也是该鱼类中最难捕捉的鱼，当玩家接近传说鱼类的时候，它会在地图上闪现光点。暂停菜单中的“进度”→“生涯”→“鱼类”可以查看鱼的信息。

犯罪与惩罚

本作不限制你为善或是作恶，但作恶是有惩罚机制的。在玩家犯下抢劫、故意伤害他人等罪行后，屏幕右上角会出现“通缉”或“目击”的文字。

最先可能触发的是“目击”的状况，雷达上会以红色标记显示目击证人的行动，如果在目击证人去通报警察前先把他解决的话，那么玩家就不会被通缉；遭到通缉的场合，玩家可以通过逃离通缉区域，杀死附近所有执警察或逃离警察的视野直至他们放弃搜索等方式逃离追捕。雷达上的方向指示器会表示警察当前的搜索方向，如果被警察发现会再次进入全面通缉状态。在被警察追捕期间继续犯罪的话，那么追捕的警力就会越来越强悍。在未摆脱当地警察的情况下犯下严重罪行就会招来赏金猎人的追捕。遭到通缉是非常影响玩家完成任务的效率的，建议玩家尽早前往邮局找到电报员，用钱支付自己的赏金以解除通缉令。

要注意的是，部分地区民风彪悍，比如范霍恩的居民会在警察现身前先动手解决罪犯。



伪装

身为帮派牛仔，难免要当一下恶人来为帮派做贡献。为了最大程度地减少影响，玩家可以通过佩戴面具或是蒙面巾的方法进行犯罪，这样目击者将无法准确地辨认出玩家，玩家就有机会在被警察讯问时蒙混过关。如果已经被人目击到样貌，那么更换衣物、头面毛发等改变样貌的方式同样可以使自己更难被认出。

如何在早期暴富

初期的牛仔可以说是一贫如洗，需要做很多事来赚取活动资金。不过除了任务以外，早期还有两个隐藏地点可以提供给牛仔一笔庞大的资金！下面就来看看一夜暴富的步骤吧。

被烧毁的小镇

大地图的位置如右图所示，就在我方初期营地的左下角。在这座被烧毁的小镇里，其中有一间写着“SHERIFF”文字的屋子。





进门左侧的办公桌下方有一个保险箱，里面可以回收马药配方“特制马用兴奋剂小册”和“金条”。其中金条拿去黑市卖（主线开启）能获得500刀的金钱，无疑是一笔大款。

神秘的雕像群







大地图的位置如上图所示，是在一个山洞里头，位置比较隐蔽。

◀入口非常狭窄，需要仔细观察才能发现。

来到山洞深处发现一群雕像，这里有一个解谜步骤。先调查中央的怪奇雕像，然后要按顺序按外围雕像的开关。以中央女性怪奇雕像为基点方位，**依序按压：右侧的雕像→左上侧的雕像→左下侧的雕像→正前方的雕像。**按完后女性怪奇雕像下方的开关开启，里面可以获取 3 个金条！如果中途按错的话，只要再按一遍雕像的开关就能重置。



全部金条回收后，拿去黑市卖就能获得 2000 刀金钱！前期拿着这笔钱强化营地和武器能使游戏难度下降不少。

容易遗漏的奖杯

本作的白金难度较大，并且有 4 个杯是比较容易错过的，如果错过就必须开二周目才能获取，在此处提及一下，这些杯子分别是：

1. 伸出援手：完成所有选择性的荣誉故事任务。要求一个周目内完成所有的可选任务，包括收债等与主线无关的任务。这些可选任务部分以主线任务的标识出现，也有些是以白色的陌生人问号任务标识出现，这些任务都会收录到“进度”→“故事”里。建议在官网 Social Club 上注册账号并与游戏联动，然后就可在 Social Club 的个人资料里选择“游戏”→“Red Dead Redemption 2”，然后开启“故事”一项就能查看每一章的所有可接任务，这样对照也不怕有遗漏了。

2. 狐朋狗友：在每个营地中完成一次同伴活动。必须在第二章～第四章之间完成一个同伴活动，会在第四章解锁此杯。比如说帮派成员晚上会随机坐在桌子旁玩牌，这些便是同伴活动。杯子只要求做一个任务，因此多与同伴在营地里交流便不难完成。

3. 施舍穷人：捐赠 250 金钱到帮派的奉献箱。金额不大，但因为帮派奉献箱会在第四章之后消失，所以必须在此之前拿到这个杯，跳杯时点为第二章。

4. 跑腿小子：完成 5 位营地同伴的物品需求。必须在第二章～第四章之间完成，物品需求是玩家位于帮派营地时，帮派成员会随机向玩家提出物品需求。多待在营地等待同伴搭话即可。最保险的方法是每个章节都进行手动存档，这样遗漏的几率便会大大减少。



